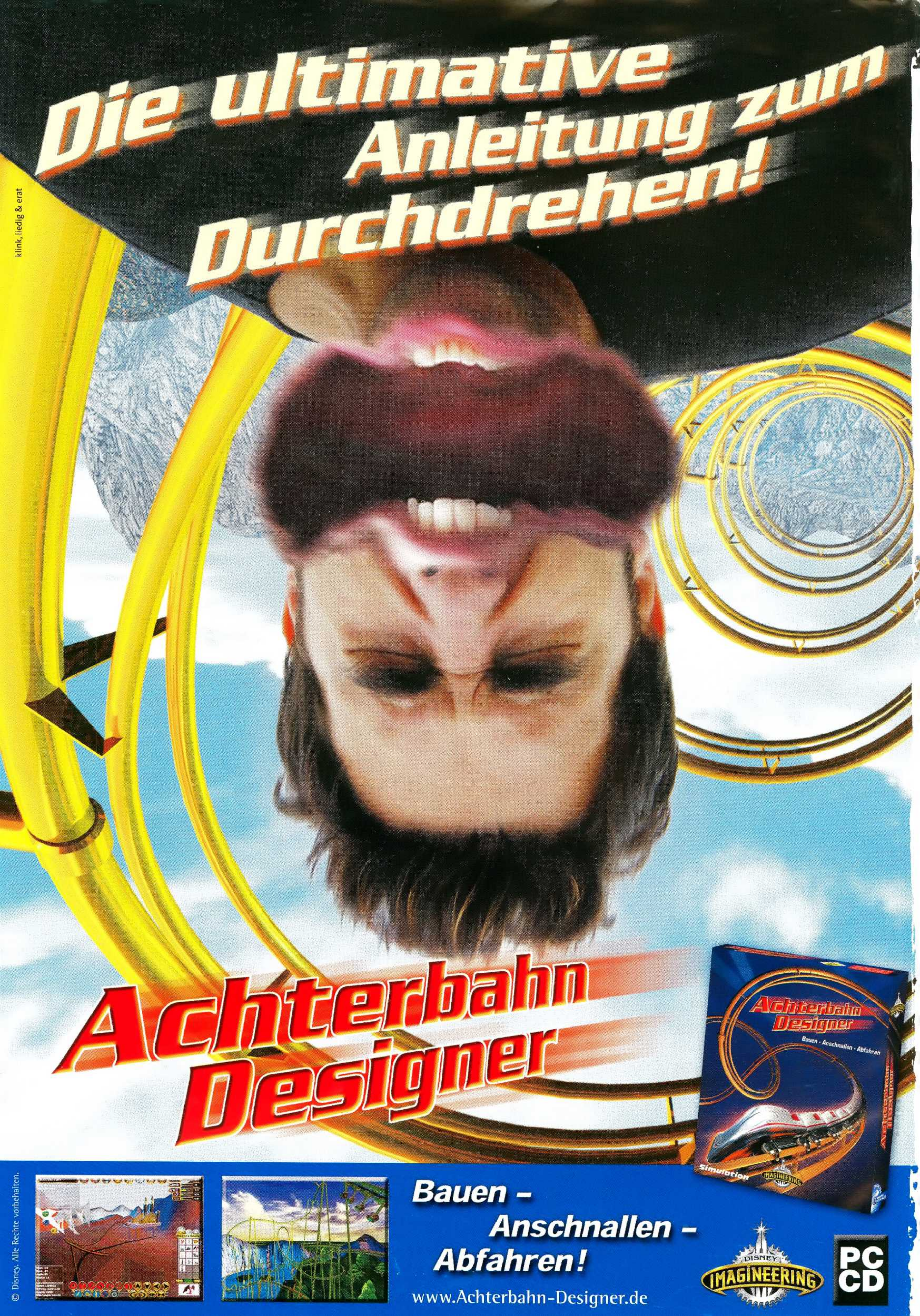

DVD
PC-Games-Wunschzettel
Exklusiv in diesem Heft zum Heraustrennen: Richtig schenken und beschenken lassen!
01/2002 € 5,11
bfr 235,- / € 5,83 dkr 44,00 / € 11,57 DM 9,99
Lfr 235,- / € 5,83 Lit 11.300 / € 5,84
öS 80,- / € 5,81 ptas 970,- / € 5,83
hfl 12,80 / € 5,81 sfr 9,90
PC Games
was gespielt wird
DVD-EDITION
TOP-DEMO
Aquanox
Neu: Deutsche & upgedatete Demo!
TOP-VIDEO
C&C: Renegade
Kane im Visier! Plus: Vorschau im Heft.
TOP-DEMO DES MONATS (dt.)
Ghost Recon
Der packende Kampf gegen den Terror!
14 DEMOS: S.W.I.N.E., Sim Golf, Etherlords, Rogue Spear: Black Thorn
20 VIDEOS: Battle Realms, Empire Earth, Mafia, MotoRacer 3
UPDATES: Stronghold, Aquanox, FM 2002, Operation Flashpoint
SPECIALS: Neue Unreal-2-Desktop-Motive, Halo-Bildschirmschoner
KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3
Making of Anno 1503
EXKLUSIV-REPORTAGE: Unternehmen Risiko – warum nach Anno 1503 Schluss sein könnte.
GROSSER TEST + EXKLUSIV-VIDEO
Return to Castle Wolfenstein
Knast ab 18: So machen Sie sich nicht strafbar!
Frei ab 16: So spielt sich die deutsche Version!
Die besten Upgrades
HARDWARE: So preiswert machen Sie Ihren PC weihnachtsfähig! Die richtigen Komponenten für jedes System!
TEST + TIPPS
Empire Earth
Age of Empires 2 abgelöst!
Empire Earth und Battle Realms im Vergleich!
22 Seiten Test zu beiden Strategie-Hits!
14 Seiten Tipps: So schaffen Sie die Kampagnen!
Harry Potter
Hogwarts in Unreal-Grafik: Das Spiel zum Film im Test!



Die ultimative Anleitung zum Durchdrehen!
Achterbahn Designer
Bauen – Anschnallen – Abfahren!
www.Achterbahn-Designer.de
Disney Imagineering
PC CD
klink, liedig & erat
© Disney. Alle Rechte vorbehalten.



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Schöner schenken mit PC Games

Donnerstag | 08. November 2001

Einmal konnten wir ihn zur Vertragsverlängerung überreden, jetzt musste PC-Games-Kolumnist Michael Mittermeier angesichts zunehmender TV-Termine das weiße Fähnlein schwenken: An gewohnter Stelle (diesmal auf Seite 258) verabschiedet er sich von den PC-Games-Lesern. Aber keine Bange: In der nächsten Ausgabe finden Sie auf der letzten Seite eine komplett neue Rubrik.

Dienstag | 13. November 2001

Features, Zahlen, Fakten, Leistungs-Check, Experten-Meinungen, Spiele-Vergleiche, Motivationskurve, die schönsten Stellen im Spiel – all dies vereint das Testcenter, das zur Ausgabe 12/01 eingeführt wurde. Und das kam so gut an, dass nur minimale Korrekturen nötig waren. In diesem Monat wurden folgende Tests mit einem Testcenter ausgestattet: **Battle Realms**, **Empire Earth**, **Ghost Recon**, **IL-2 Sturmovik**, **Comanche 4**, **Rally Championship 2002** und **Return to Castle Wolfenstein**.

Freitag | 16. November 2001

Oma hat statt des brandneuen **Empire Earth** das Uralt-Spiel **Earth 2150** gekauft? Mit dem PC-Games-Wunschzettel (auf den Seiten 45/46) wäre das nicht passiert: Damit stellen Sie sicher, dass Sie nur mit jenen Spielen beschenkt werden, die Sie sich wirklich gewünscht haben. Einfach heraustrennen, ausfüllen und den Schenkenden zum Weihnachtseinkauf mitgeben.

Montag | 19. November 2001

Bislang stand der Euro-Preis ganz klein und verschämt in der Ecke des PC-Games-Titels. Seit dieser Ausgabe kommt er ganz groß raus, denn schon in wenigen Wochen kommt der Euro. Die gute Nachricht: Weil wir 1:1 umrechnen, zahlen Sie für Ihre PC Games keinen Euro-Cent mehr als bisher – versteckte Preiserhöhungen gibt es bei uns nicht.

Mittwoch | 21. November 2001

Es war ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Wir wussten, dass sowohl **Empire Earth** als auch **Battle Realms** das Zeug zum Spiel des Monats haben. Gut zwei Wochen lang liefen beide Echtzeit-Strategietitel auf den Test-Rechnern mehrerer Redakteure, heiße Mehrspieler-Schlachten wurden ausgefochten, hitzige Diskussionen geführt. Alles über die beiden Top-Strategiespiele lesen Sie in einem 22-Seiten-Special ab Seite 86. Die Tipps&Tricks-Abteilung hat schon jetzt drei der vier **Empire Earth**-Kampagnen gelöst und mit Übersichtskarten ausgestattet.

Donnerstag | 22. November 2001

Seit heute sucht Harry Potter auch auf der Leinwand nach dem Stein der Weisen. Gutes Omen: sensationelle Einspielergebnisse in den USA und England. Pünktlich zum Filmstart liefert Electronic Arts auch das Spiel zum Film aus – und bei solch präzisem Timing schrillen normalerweise die Alarmglocken vieler PC-Spieler. Zu oft – zuletzt bei **Star Wars: Episode 1** – merkt man diesen Lizenzspielen den Zeitdruck an. Auch bei **Harry Potter**? Unser Test ab Seite 150 klärt auf.

Viel Spaß mit der extradicken Jahresendspurt-Ausgabe, ein friedliches Weihnachtsfest, viele Spiele-Geschenke, einen guten Rutsch und ein gesundes 2002 – all das wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DANIEL KREISS

... stellte bei seinen Recherchen für die **Anno 1503**-Reportage fest, dass den Machern von **Anno 1602** der Erfolg nicht zu Kopf gestiegen ist. In der Heimat von Max Design, im österreichischen Ski-Ort Schladming, interviewte er die Programmierer und Grafiker.

JOCHEN GEBAUER

... führte den Zwei-Schicht-Betrieb ein: Tagsüber testen und schreiben, nachts **Dark Age of Camelot** spielen. Der langjährige **Everquest**-Fan ist seitdem auch privat zum Konkurrenz-Online-Rollenspiel gewechselt. Warum das so ist, steht im Langzeit-Test auf Seite 176!

HARALD WAGNER

... erschien am 22.11. zu spät zum Dienst. Verschlafen? **Harry Potter**-Frühvorstellung angeschaut? Nichts dergleichen: Verkaufsstart für den neuen Aldi-PC, verbunden mit chaotischen Verkehrszuständen vor den Filialen. O-Ton Radiosprecher: „Die Polizei leitet um ..."



DELL™ Gamer PC DIMENSION™ 4300

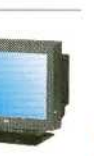
Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
  Aufpreis für 128 MB RDRAM nur 290 DM
- 60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
  Aufpreis für 80 GB** Festplatte nur 116 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte**
  64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte nur 290 DM
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- 16 bit Sound
- **harman kardon HK 395** Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® XP Home (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis auf 3 Jahre Vor-Ort Service nur 230 DM

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 2.959 DM.

2.299 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **2.599 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **3.199 DM**

Finanzierung schon ab **74 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P992 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz **nur 1.159 DM**

4538 – D521201



DELL™ Luxus PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte**
- **Dell™ 1503P 15" TFT Display**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- 16 bit Sound
- Optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus (OEM)
  Aufpreis für MS Windows® XP Professional (OEM; Recovery CD)[2] nur 198 DM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 4.659 DM.

3.999 DM
Systempreis inkl. TFT Display
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **4.299 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **4.899 DM**

Finanzierung schon ab **129 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1702 FP Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°, Aufpreis auf 15" **nur 819 DM**




4538 – D941201

DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8200

Sparen Sie 100 DM bei Internet Bestellung.

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **24x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 **Dolby® Digital Lautsprecher** inkl. Subwoofer
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® XP Home (OEM; Recovery CD)[2], **MS Office XP SB** (OEM), Norton Anti-Virus (OEM)
  Aufpreis für MS Windows® XP Professional (OEM; Recovery CD)[2] nur 198 DM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis auf 3 Jahre Vor-Ort Service nur 230 DM

4.599 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **4.899 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **5.499 DM**

Finanzierung schon ab **149 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

20" TFT Display 2000FP Auflösung 1600 x 1200, Kontrast 350:1, Blickwinkel H +/- 80°/ V +/- 80°, **nur 3.369 DM**



4538 – D951201

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Service:
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000

Tolle Angebote und hochwertige Gewinnspiele finden sie jeden Tag auf unserem Internet-Adventskalender unter www.dell-adventskalender.de



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 4300

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **256 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
  Aufpreis für 256 MB RDRAM nur 406 DM
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Festplatte nur 290 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- 16 bit Sound
- **harman kardon HK 695 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V. 90 Daten/Fax Modem
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 3.559 DM.

2.899 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **3.199 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **3.799 DM**

Finanzierung schon ab **94 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1130 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz **nur 1.629 DM**



4538 – D531201

DELL™ Peripherie-Geräte




Lexmark Z33
passend zu Ihrem Dell™ System in schwarzem Design, 9 S./Min. s/w, 5 S./Min Farbe, 2400 x 1200 dpi
169 DM



Canon S400
Niedrige Verbrauchskosten durch Single Ink Technologie
9. S/Min. s/w, 4 S./Min Farbe, 1440 x 720 dpi
259 DM



Lexmark LaserJet E210 Laserdrucker
12 S./Min. s/w
509 DM



HP ScanJet 4400
1200 dpi, 48-Bit
259 DM




MS Office Keyboard
Spezielle Office Tasten, Single Touch Pad, 12 Zusatztasten
129 DM



MS Intelli Mouse Explorer
optisch, ergonomische Form
119 DM



AVM FRITZ! Card PCI v2.0
159 DM



Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 25 DM.



DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte
- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bilden gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM

Microsoft® Side Winder Game Pad Pro
nur 69 DM

Microsoft® Side Winder Force Feedback Wheel Pro
Ein völlig neues Spielgefühl
nur 239 DM

Benchmark Vergleich SDRAM/RDRAM

Die Benchmarkergebnisse sind eindeutig:
Zweikanal RDRAM ist mit einer Speicherbandbreite von 3.2 GB/s deutlich schneller als Single Channel SDRAM Speicher.
Über 20% mehr Performance durch den schnellen RDRAM Speicher mit 400 MHz in Kombination mit dem Intel® 850 Chipsatz garantieren Ihnen ein Optimum an Performance, damit Sie auch mit den Anforderungen von morgen Schritt halten können.



Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/1 47 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/5 67 6 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/5 67 6 07 Privatkunden, Fax 01 79/5 67 6 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch









www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

Inhalt 1/2002

Aktuelles

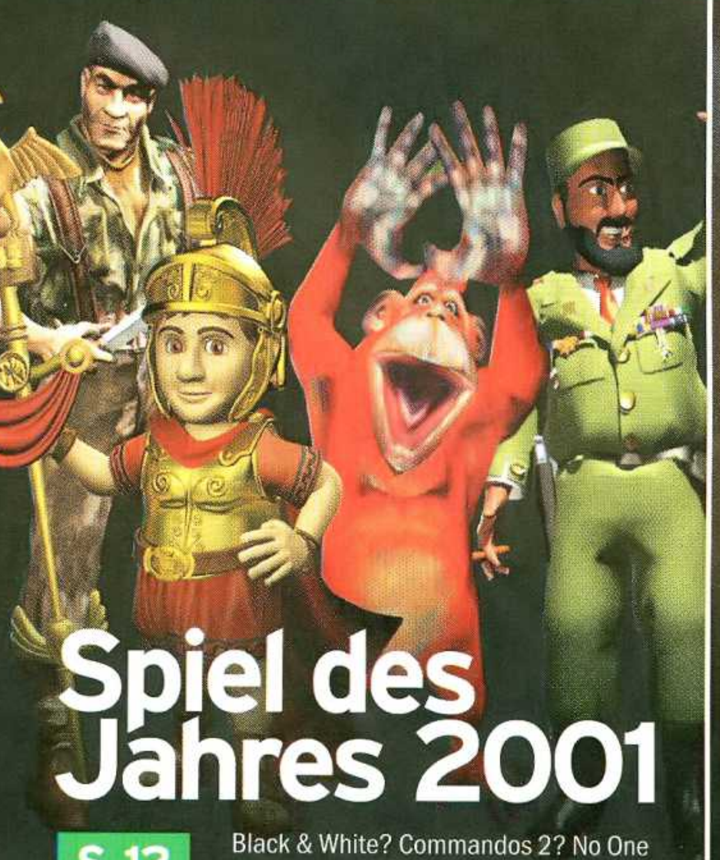
Vorschau



Return to Castle Wolfenstein
Wir haben die deutsche Version des Action-Spiels auseinander genommen: Hat id Software den Ego-Shooter wieder neu erfunden?

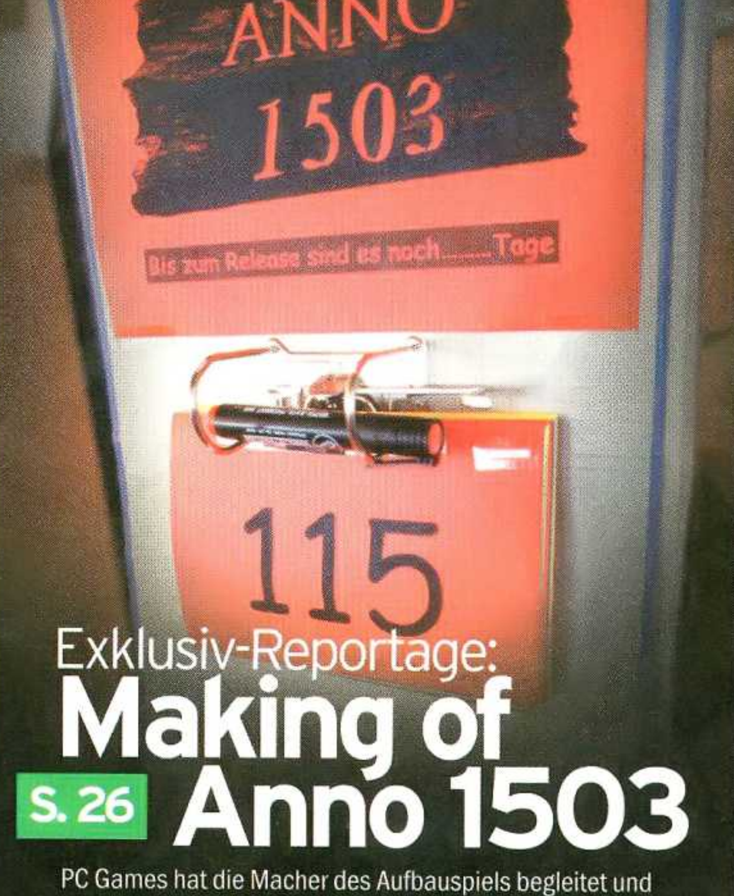
Test

AKTUELLES



Spiel des Jahres 2001

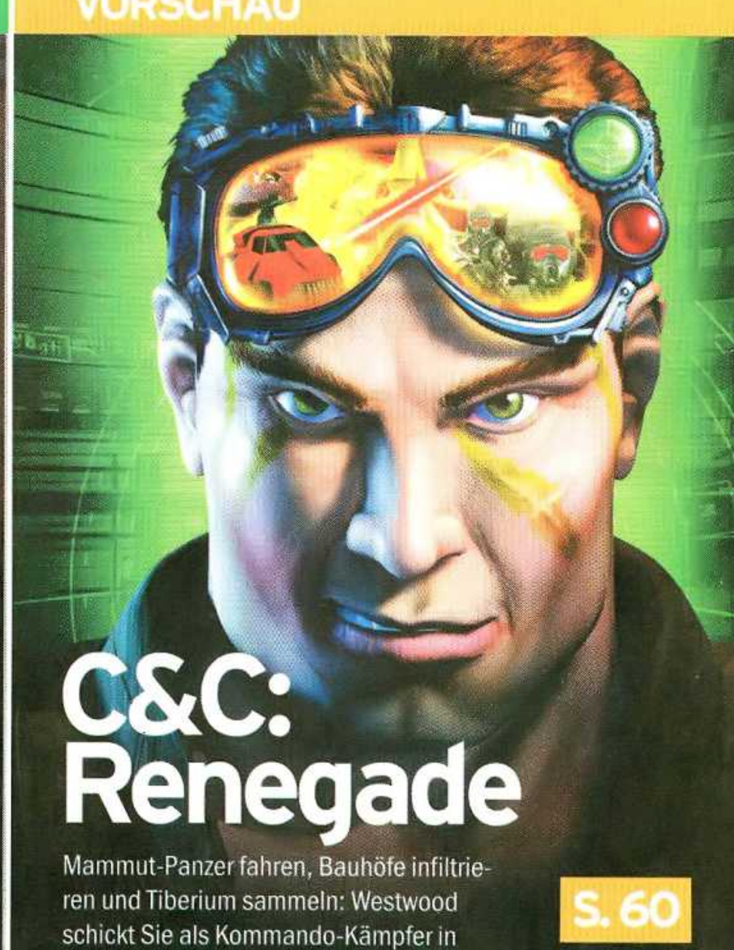
S. 12 Black & White? Commandos 2? No One Lives Forever? Was wird das beste Spiel des Jahres 2002? Wählen Sie mit!



Exklusiv-Reportage:
Making of Anno 1503

S. 26 PC Games hat die Macher des Aufbauspiels begleitet und über das Zittern bis zur Stunde Null gesprochen.

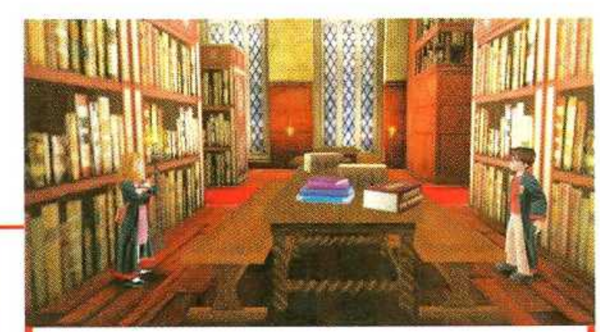
VORSCHAU



C&C: Renegade

Mammut-Panzer fahren, Bauhöfe infiltrieren und Tiberium sammeln: Westwood schickt Sie als Kommando-Kämpfer in eine 3D-Command&Conquer-Welt.

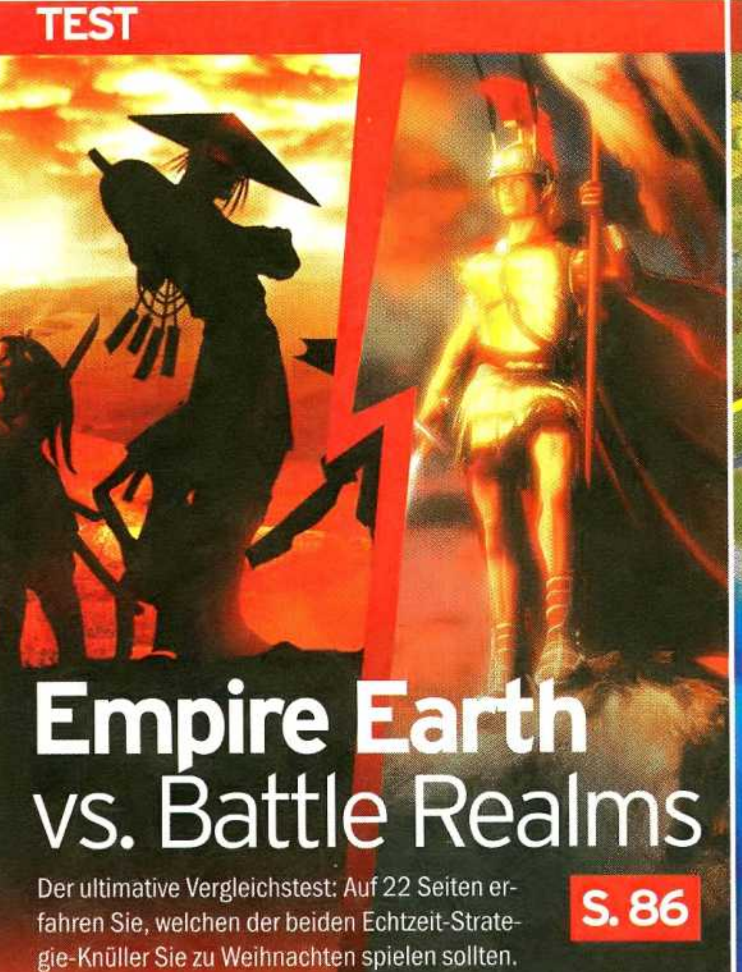
S. 60



Harry Potter

Zaubern in Unreal-Grafik: Kann das Spiel die Magie der Bücher und des Kinofilms auch auf den PC bringen?

TEST



Empire Earth vs. Battle Realms

Der ultimative Vergleichstest: Auf 22 Seiten erfahren Sie, welchen der beiden Echtzeit-Strategie-Knüller Sie zu Weihnachten spielen sollten.

S. 86

TIPPS & TRICKS



Empire Earth

S. 205

Die Feldherren-Komplettlösung: Strategie- und Taktik-Tipps zu den ersten 23 Missionen und drei Kampagnen mit detaillierten Übersichtskarten.

HARDWARE

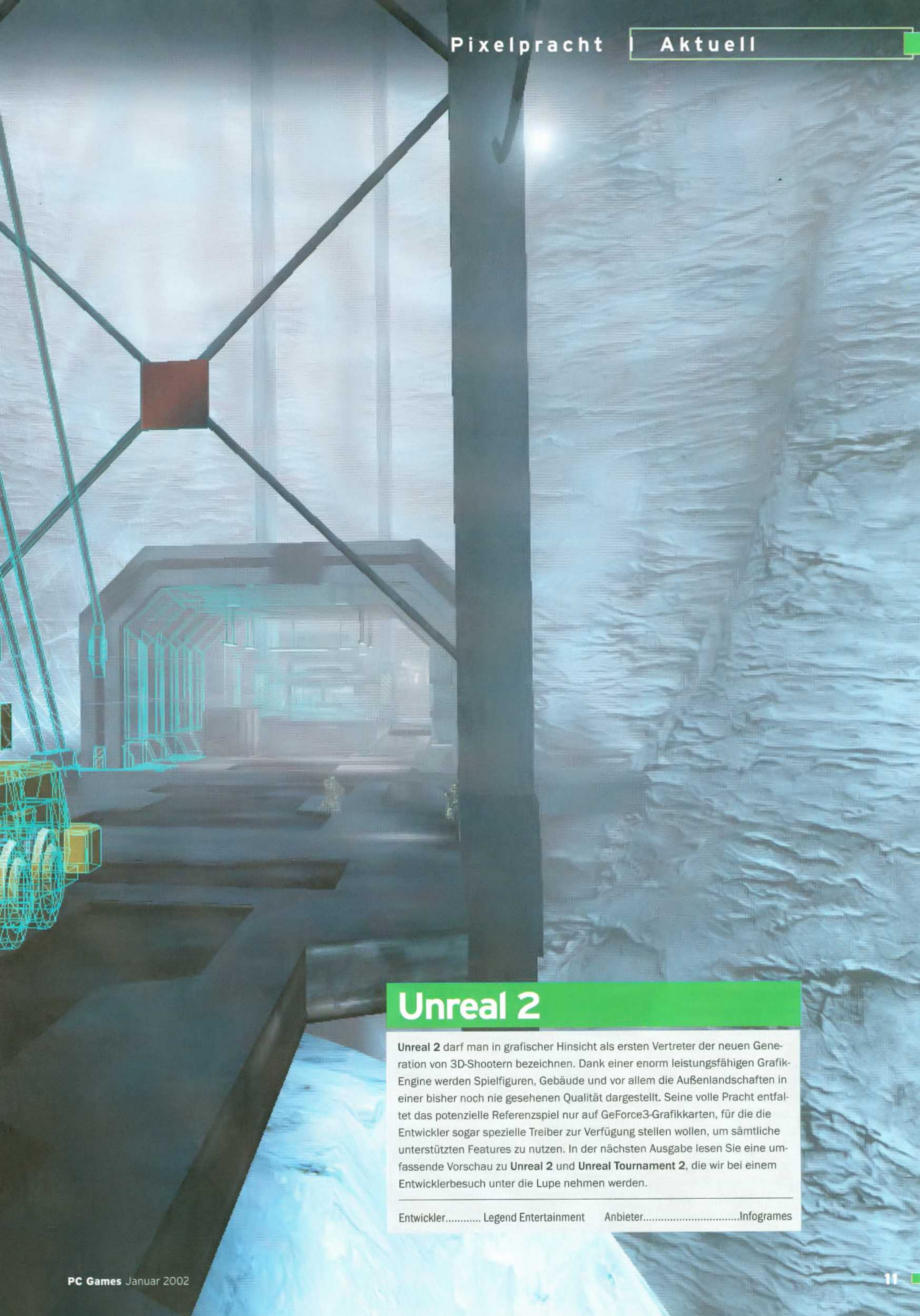
Die besten Upgrades

S. 36

Für den Wunschzettel: Die preiswertesten und sinnvollsten Upgrade-Tipps zu Ihrem PC-System.







Unreal 2

Unreal 2 darf man in grafischer Hinsicht als ersten Vertreter der neuen Generation von 3D-Shootern bezeichnen. Dank einer enorm leistungsfähigen Grafik-Engine werden Spielfiguren, Gebäude und vor allem die Außenlandschaften in einer bisher noch nie gesehenen Qualität dargestellt. Seine volle Pracht entfaltet das potenzielle Referenzspiel nur auf GeForce3-Grafikkarten, für die die Entwickler sogar spezielle Treiber zur Verfügung stellen wollen, um sämtliche unterstützten Features zu nutzen. In der nächsten Ausgabe lesen Sie eine umfassende Vorschau zu **Unreal 2** und **Unreal Tournament 2**, die wir bei einem Entwicklerbesuch unter die Lupe nehmen werden.

Entwickler............ Legend Entertainment Anbieter...............................Infogrames

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Gut Ding will Weile haben. Stimmt. Aber auch Langeweile? Oder liegt die Würze in der Kürze?

„Wir haben doch keine Zeit!!!" pflegt Stefan Raab den Applaus zu Beginn seiner Sendung zu drosseln, mahnend auf seine Armbanduhr trommelnd. Denselben Satz höre ich in letzter Zeit immer öfter von Bekannten und Freunden auf die Frage, warum sie nach vier Wochen immer noch an Stronghold, Operation Flashpoint oder Commandos 2 hängen. Logisch: Schule, Beruf, Studium, Familie, Freunde, Im-Netz-surfen, Kino, Fernsehen und Musikhören konkurrieren mit dem Hobby Computerspielen. Das führt mich zu der Feststellung: Spiele dauern im Schnitt einfach zu lang. Machen Sie doch spaßeshalber mal die Probe aufs Exempel: Wie viele halb angespielte Spiele lagern auf Ihrer Festplatte? Wie lang ist es her, dass ein Abspann über Ihren Bildschirm geflimmert ist? Wer soll ein Add-on namens Thron des Bhaal kaufen, wenn er es bei Baldur's Gate 2 gerade mal bis zur Dunkelelfenstadt geschafft hat? Und wer kann es Spielefans verdenken, die den Verlockungen von Mega-Spielesammlungen wie Gold Games 5 oder Play the Games 4 widerstehen und stattdessen jammern: „Was brauch ich 15 Spiele – ich krieg ja noch nicht mal eins auf die Reihe ..." Stimmt schon: Manche Spieledesigner übertreiben's einfach – als ob „Ganz ganz ganz viele Missionen" gleichbedeutend wäre mit „Hohe Wertung", „Sensationelle Verkaufszahlen" oder gar „Glücklicherer Spieler". Etwas mehr Augenmaß würde manchem Titel gut tun: Gute Bücher, Filme und auch Spiele zeichnen sich hingegen dadurch aus, dass sich am Schluss dieses wohlige Ooooooch-schon-rum?-Gefühl einstellt. Zum Beispiel, als ich letztens mit dem Zielfernrohr eine Seilhalterung anvisierte, abdrückte und ein Stahlturm auf den gerade startenden Hubschrauber mit der Bösewichtin stürzte – geschafft! Heißa! Dankeschön nach Finnland ...

PETRA MAUERÖDER

SPIEL DES JAHRES

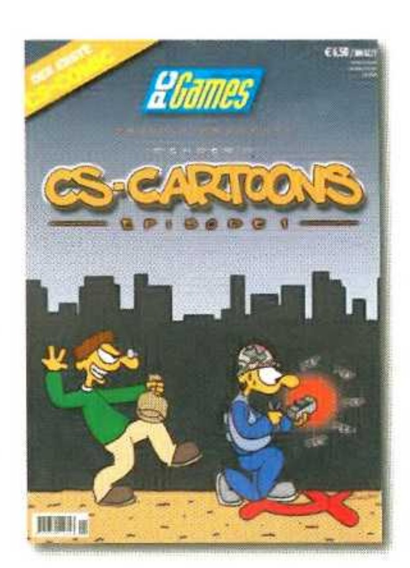
Nur vom Feinsten

Black & White? **Commandos 2**? **Aliens vs. Predator 2**? **Empire Earth**? **Operation Flashpoint**? **NHL 2002**? So langsam werden die Spiel-Designer nervös: Welchen Titel küren die PC-Games-Leser diesmal zum Spiel des Jahres? Zusätzlich zu den gängigen Kategorien „Echtzeit-Strategie", „Ego-Shooter" oder „Rollenspiel" verleihen wir begehrte Sonderpreise, darunter für das beste Spiel aus dem deutschsprachigen Raum (zur Wahl stehen unter anderem **Desperados**, **Die Siedler 4** und **Anstoß Action**), das beste Add-on, den Anbieter des Jahres, die Enttäuschung des Jahres und das Spiel mit der besten Grafik. Damit Sie ganz einfach und unkompliziert mitmachen können, haben wir einen Teilnahmebogen auf Seite 241 für Sie vorbereitet, auf dem Sie nur noch Ihre Favoriten ankreuzen müssen. Die Ergebnisse enthüllen wir in PC Games 02/02. Entscheidungsgehilfe gefällig? Anregungen finden Sie im 180 Seiten starken **PC Games Testjahrbuch 2001**, das seit kurzem im Handel erhältlich ist. Neben 69 ausführlich vorgestellten Hits finden Sie im Anhang Beschreibungen, Bilder und Wertungen von 240 Spielen – übersichtlich sortiert von A bis Z: praktisches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Begleiter beim Spielekauf in einem. Im Preis enthalten: zwei randvolle CDs, auf denen Sie die besten spielbaren Demos des zu Ende gehenden Jahres finden, darunter **Desperados**, **Tropico**, **Operation Flashpoint**, **Gothic** und **FIFA 2002**.



PC-GAMES-SONDERHEFT

Counter-Strike-Comic



Die kultigen **Counter-Strike**-Comics von Bender alias Gunter Grimm sind nun auch als Buch erschienen. Auf 100 Seiten gibt es neben zahlreichen Klassikern auch diverse neue Werke zu bestaunen. Fans des Taktik-Shooters erhalten **CS-Cartoon: Episode 1** für € 6,50 im Zeitschriftenhandel.



VOLKSNAH Bill Gates überreichte höchstpersönlich die ersten Xbox-Pakete.

MICROSOFT XBOX

Erfolgreicher Xbox-Start

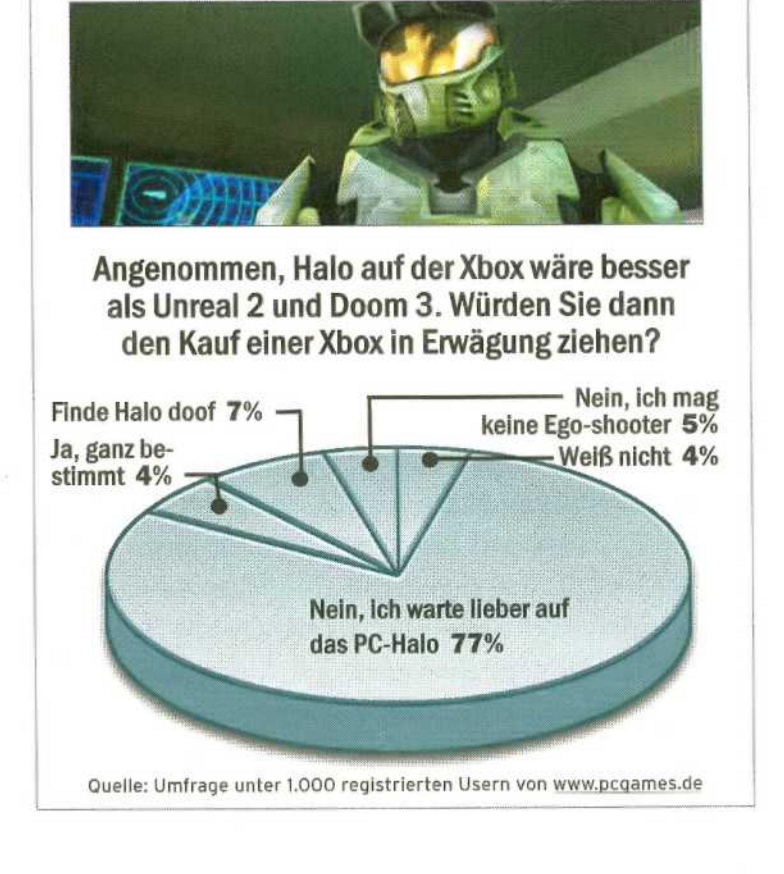
Seit Donnerstag, den 15. November, gibt es die mit gigantischem Werbeaufwand promotete Spielekonsole Xbox in den USA zu kaufen. Vor den Spielwaren- und Elektronikläden bildeten sich lange Schlangen, um pünktlich um 0 Uhr zu den Ersten zu gehören, die eine Xbox mit nach Hause nehmen. Viele Geschäfte waren bereits am ersten Tag ausverkauft, auch Versandhändler wie Amazon hatten keine Spielkonsolen mehr auf Lager. Offiziell bestätigte Verkaufszahlen gibt es nicht, Branchenkenner gehen jedoch von einer Erstauslieferungsmenge in Höhe von 300.000 Stück aus. Microsofts will bis Ende des Jahres zwischen einer und anderthalb Millionen Xbox Systeme in Nordamerika ausgeliefert haben. Nach Deutschland kommt die Xbox am 14. März 2002 und wird zu einer unverbindlichen Preisempfehlung von stolzen € 479 erhältlich sein.

IMPOSSIBLE CREATURES

Sigma umbenannt

Microsofts Echtzeit-Strategiespiel **Sigma** (entwickelt von den Homeworld-Machern) bekommt einen neuen Namen: **Impossible Creatures**. Das trifft den Nagel auf den Kopf, denn in dem Genre-Mix kreuzen Sie Tierrassen zu immer neuen, seltsamen Kreaturen, die Sie auf Ihren Gegner hetzen.





Civ 3 inkl. Editor

Entgegen unserem Test-Bericht in der vergangenen Ausgabe liegt der in Deutschland erhältlichen US-Version von Civilization 3 ein Editor bei. Der Haken: Es können lediglich neue Karten erstellt werden. Historische Szenarien lassen sich aufgrund der eingeschränkten Einstellungsmöglichkeiten leider nicht realisieren.

FM-2002-Update ist da!

Das Update für EAs neue Genre-Referenz ist seit 3. Dezember erhältlich. Damit werden nicht nur überfällige Features wie die Spielerleihe nachgereicht, sondern auch die Funktionen mit sinnvollen Ergänzungen (ausgeweitete Einzelgespräche, mehr Infos im Textmodus) bereichert. Download auf www.fm2002.de und www.pcgames.de, außerdem auf Heft-CD 02/02.

American zaubert wieder

American McGee hat's mit Kindermärchen: Nach der abgefahrenen Versoftung von Alice im Wunderland steht nun anscheinend mit dem Zauberer von Oz ein weiterer Klassiker auf seiner Liste; die Konzeptzeichnungen lassen auf ein Grusel-Abenteuer schließen. Die Doom-3-Engine soll für Prachtgrafik sorgen – allerdings frühestens 2003.

Airline Tycoon 2

Geht es nach den Machern von Spellbound, soll rechtzeitig zu Ostern eine erweiterte Platinum-Version der Flieger-Wirtschaftssimulation Airline Tycoon eintrudeln. Wenn 2003 der Hase kommt, soll bereits Teil 2 in den Regalen landen.



TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	FIFA 2002
2	▲4	STRONGHOLD
3	NEU	FLIGHT SIMULATOR 2002 PROF.
4	▼2	FUSSBALL MANAGER 2002
5	NEU	ZOO TYCOON
6	NEU	C&C: AR 2 - YURIS RACHE
7	NEU	WER WIRD MILLIONÄR 2. EDITION
8	▼1	COMMANDOS 2 - MEN OF COURAGE
9	▲10	GOLD: GAMES 5
10	▼3	AQUANOX

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 **STRONGHOLD** (Firefly Studios/Take 2)
NEU – Vormonat: -
GOLDMÜNZEN klingeln in der Burgkasse, vor dem Tor tönt Schlachtengetümmel. Lauter sind nur die Jubelschreie begeisterter Spieler.



2 **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE** (Pyro Studios/Eidos)
– Vormonat: 2
ZINNSOLDATEN wünscht man sich in besonders kniffligen Situation, die stehen wenigstens still.



3 **FUSSBALLMANAGER 2002** (EA Sports/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
NICKELBRILLE aufsetzen und genau hinschauen: Wer die meisten Werbebanner findet, hat gewonnen!



4 **FIFA 2002** (EA Sports/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
BLEISTIFT in den Mund stecken und draufbeißen, das hilft beim Ärger über Gegentore ganz enorm.




5 **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 1
QUECKSILBERSÄULE ganz weit oben? Dann hat Sie das Counter-Strike-Fieber erwischt, Sie Armer!




6 **AQUANOX** (Blizzard/Vivendi Universal)
– Vormonat: 6
CALCIUMTABLETTEN gibt's in Aquanox zuhauf. Keine gesehen? Na Mensch, die sind halt wasserlöslich!




7 **NHL 2002** (EA Sports/Electronic Arts)
Vormonat: 13
ALUFOLIE glänzt selten so schön wie das NHL-Eis. Egal, dafür kann man aber Brote drin einwickeln.




8 **UNREAL TOURNAMENT** (Epic/Infogrames)
Vormonat: 7
SILBERBLICK? Nein, Sie treffen nix, weil Sie so schlecht sind, und es liegt auch nicht am Ping!




9 **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION** (Blizzard/Vivendi Universal)
Vormonat: 3
KUPFERDRAHT der Telefonleitung durchgeschmort? Vielleicht sollten Sie weniger Zeit im Battle.net verbringen!



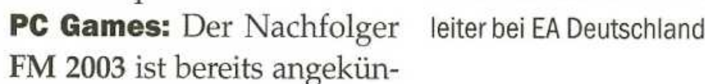
10 **WIGGLES** (SEK/Innonics/Infogrames)
Vormonat: 5
EISENERZ fördern die Wiggles und schmieden wie die Weltmeister. Müssten eigentlich Schmiededdels heißen.

FUSSBALLMANAGER 2002/2003

„FM 2003 mit FIFA-2003-Engine!"



JÖRG ROHRER ist Entwicklungsleiter bei EA Deutschland



PC Games: Der **FM 2002** ist seit Verkaufsstart in den Top 3 zu finden. Wie zufrieden seid ihr bisher mit den Verkaufszahlen?
Rohrer: Wir hatten zwar schon einen sehr guten Start, aber dass wir jetzt noch oben stehen, zeigt, dass die Spieler das Spiel mögen und auch weiterempfehlen.
PC Games: Der Nachfolger **FM 2003** ist bereits angekündigt. Welche Verbesserungen sind geplant?
Rohrer: Vor allem im Bereich der 3D-Grafik. Ein anderer Bereich sind die Medien. So wird der **FM 2003** über eine Zeitung verfügen, wie sie die Managerwelt noch nicht gesehen hat.
PC Games: Wie erklärt ihr euch den großen Erfolg des **FM 2002?**
Rohrer: Wir haben durch unseren Internetauftritt sehr früh damit begonnen, den Spielern das Spiel vorzustellen und sie über den Verlauf der Entwicklung so genau wie möglich auf dem Laufenden zu halten. Sie haben gemerkt, dass da ein Team zum Anfassen sitzt, das auf ihre Wünsche eingeht. Bei den Features haben wir uns auf die wichtigen Sachen konzentriert: Training, Jugendarbeit, Textmodus usw.
PC Games: Die veraltete Grafik-Engine sorgte beim **Fußballmanager 2002** für Kritik ...
Rohrer: Die Engine stammt derzeit noch von **Bundesliga Stars 2001**. Damit ist es aber beim **FM 2003** dann vorbei, wir werden dann die neueste **FIFA**-Technologie verwenden.
PC Games: Ist ein Add-on angedacht?
Rohrer: Man könnte das am 3.12. erschienene Update fast schon als Add-on betrachten. Es ist allerdings kostenlos und ein kleines Dankeschön an unsere Spieler. Ein kostenpflichtiges Add-on wird es nicht geben.
PC Games: Wen siehst du im Bereich der Fußballmanager als größte Konkurrenz an?
Rohrer: Sicherlich **Anstoß 4** von Ascaron. Das nächste Jahr wird zweifellos ein sehr interessantes Jahr für alle Fußballmanager-Fans.
PC Games: Was wäre passiert, wenn die Verkaufszahlen nicht erreicht worden wären?
Rohrer: Nun, dann hätte dieses Interview wohl ausfallen müssen. Vielleicht würden wir jetzt an **Harry Potter 2** arbeiten!



MILIA 2002

PC Games sponsert Games Developer Village

Die europäische Interaktiv-Fachmesse MILIA 2002 veranstaltet im Rahmen der Messetage vom 4. bis 8. Februar 2002 in Cannes das Games Developer Village. Diese Initiative soll den Kontakt und den Austausch zwischen jungen Talenten und Branchenprofis fördern. Die MILIA 2002 will sich damit als Mittler zwischen Spiele-Industrie und kreativen Nachwuchstalenten verstehen und den Austausch von Ideen, Spielideen, Konzepten und Jobangeboten fördern. Laurine Garaude, Executive Director der MILIA: „Wir freuen uns darüber, dass unser Bestreben, jungen Talenten eine Plattform zu bieten, von der Industrie sehr begrüßt und aktiv unterstützt wird." Aber auch der Entwicklernachwuchs will das Games Developers Village als Sprungbrett für neue Auftritte und kommerzielle Erfolge nutzen. Ein Komitee aus Sponsoren und Media-Partnern, darunter als einziges deutsches Fachblatt auch PC Games, bestimmt aus fast 100 Bewerbern die rund 30 besten Entwickler-Teams, die im Game Developer Village ihre Spielideen und Konzepte präsentieren werden.

Magic: The Gathering

Wizards of the Coast unternimmt einen neuen Versuch, das Sammelkartenspiel Magic: The Gathering auf den PC zu bringen. Im November startete die erste Phase eines Betatests der Online-Variante.

Mech mit Blechschaden

Electronic Arts stellt die Entwicklung des Kampfroboter-Onlinespiels Battletech 3025 ein. Am 6. Dezember endet der öffentliche Betatest, bei dem zuletzt mehrere tausend Spieler registriert waren.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 242).

Platz 1

QUAM



Quam-Pressesprecher Matthias Andreesen:
„Wir zeigen Träume für den Alltag. Situationen, in denen unsere Mobilfunk-Dienste das Leben bereichern: Dank innovativer Handy-Services wird der Alltag interessanter und komfortabler. Quam hilft, sich auf die Dinge zu konzentrieren, die wirklich wichtig sind: sich mit Freunden treffen, Spaß haben, gemeinsam spielen. PC Games ist für uns eine der wichtigsten Games-Zeitschriften in Deutschland: Hier finden wir die Leser, die ihr Handy schon bald als interaktive Spielkonsole in der Jackentasche nutzen."

Platz 2

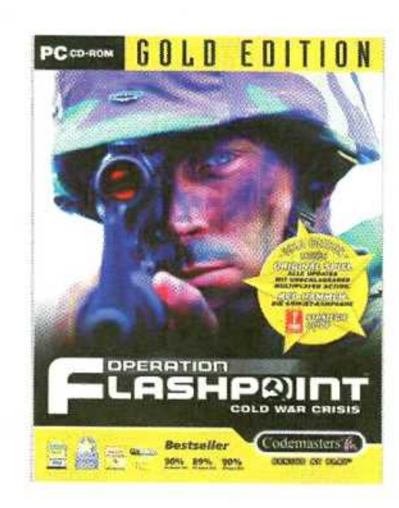
Battle Realms (Ubi Soft)

Platz 3

Harry Potter (Electronic Arts)

FLASHPOINT: RED HAMMER

Die Russen kommen



Im Add-on **Red Hammer** zum Taktik-Knüller **Operation Flashpoint** wechseln Sie die Seiten und kämpfen mit der Roten Armee in 20 neuen Missionen. Für 40 Mark soll das Upgrade zu haben sein; wer **Flashpoint** verpasst hat, bekommt beide Programme als Gold-Edition nebst Lösungsbuch und einigen Extras für faire 80 Mark. Codemasters plant sogar Kinowerbung.

PC GAMES ONLINE

Großes Adventsgewinnspiel



Der Besuch bei www.pcgames.de lohnt sich im Dezember noch mehr: Beim großen **Empire Earth**-Adventsgewinnspiel werden unter anderem ein komplett ausgestatteter Spiele-PC im Wert von 4.000 Mark sowie Special-Editions und Fan-Artikel zum Echtzeit-Strategiehit verlost. Wie Sie mitmachen können? Einfach jeden Tag das Türchen öffnen, die Frage beantworten und am Schluss aus den Wortfragmenten den Lösungssatz bilden. Wir drücken Ihnen die Daumen!



BLACK & WHITE: INSEL DER KREATUREN

Black&White-Add-on kommt zu spät

Um die Wartezeit auf das Add-on (erscheint am 10. Januar) zu verkürzen, hat Lionhead den Inhalt zweier Aufgaben verraten, die man als Gott zu erledigen hat. In Pashars Kanonen-Prüfung muss der Spieler dem Sicherheitschef der Inseln beweisen, dass er gut mit einer Kanone umgehen kann, die im Ego-Shooter-Stil bedient wird. In Kulas Missionarprüfung hat der Eisbär, den die Missionare in **Black & White** mitbrachten, die Schnauze voll von der Insel und will weitersegeln. Während er die Missionare sucht, soll der Spieler mit tatkräftiger Unterstützung des guten Beraters das Boot steuern.



TESTSTREIFEN

Trust Wireless Hand Track Laser 410



Der Zwei-Tasten-Trackball von Trust (Tel.: 0800-0087878) arbeitet mit zwei AAA-Batterien per Funk über eine Distanz von bis zu 15 Metern. Der zusätzliche Laserpointer ist ein nettes Gimmick. Für PC-Spiele ist das Gerät zwar nicht zu empfehlen – als kleine PC-Fernbedienung schon. Der Preis liegt bei 170 Mark.

WERTUNG 2,9

Logitech MouseMan Dual Optical

Mit zwei optischen Sensoren und 800 dpi Abtastgenauigkeit sorgt die Dual Optical von Logitech (Tel.: 089-894670) für sagenhaft genaue Bewegungen. Der USB-Nager liegt gut in der Hand und ist mit vier Tasten und dem Mausrad die beste Wahl, wenn es um reaktionsschnelle Spiele geht. Kostenpunkt: 100 Mark.

WERTUNG 1,4



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

TERRATEC SOUNDSYSTEM DMX 6FIRE 24/96

Klarer Klang für Profis

Dank ihrer Anschlussbox bietet die 6fire von Terratec (Tel.: 02157-81790) mehr als genug Anschlussmöglichkeiten, darunter drei analoge Stereo-Ausgänge sowie einen optischen und koaxialen Soundeingang (digital). Auf allen Kanälen können Klänge bei einer hohen Genauigkeit von 96 kHz abgespielt und aufgenommen werden. Audio-CDs verwenden beispielsweise nur 44 kHz, eine Telefonleitung zur Sprachübertragung nur 8 kHz. Die aktuellen 3D-Soundstandards werden unterstützt. Zum großen Softwarepaket gehört auch ein Sechs-Kanal-DVD-Player. Der Preis des Akustik-Allrounders liegt bei 500 Mark.



OHREN AUF Die DMX 6fire wird zusammen mit einem edlen Fronteinschub ausgeliefert, an dem sich alle analogen und digitalen Anschlüsse befinden.

FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

Hier hat's gefunkt!

Thrustmaster (Tel.: 09122-8860) bringt jetzt das FireStorm Wireless Gamepad in den Handel. Das funkgesteuerte USB-Gerät besitzt zwölf programmierbare Feuertasten. Zwei AAA-Batterien versorgen das Gerät bis zu 250 Stunden mit Strom. Die Oberfläche des handlichen Spielegehilfen ist gummiert. Das Gamepad kostet rund 100 Mark.





VOLLTREFFER Mit dem Wireless Gamepad holen Sie in FIFA 2002 auch vom Sofa aus die Weltmeisterschaft.

E-MEDIA KEYBOARD DELUXE USB

Kompakte Edel-Tastatur

Von SpeedLink (Tel.: 01805-125133) kommt eine Tastatur mit dem Namen E-Media-Keyboard Deluxe USB auf den Markt. Mit ihren 22 Zusatztasten steuern Sie bequem den Internet-Browser, die Lautstärke und vieles mehr. Zusätzlich besitzt es ein Zweifach-USB-Hub. Die Tastatur ist für 60 Mark im Handel erhältlich.

GÜNSTIG UND GUT Das Deluxe-USB-Keyboard besitzt einen integrierten USB-Hub.



COOLE SACHE Nicht nur den Kühler hat Videologic bei der Neuauflage der Vivid!XS verbessert.

VIVID!XS

Detailverbesserte Neuauflage

Videologic (Tel.: 06103-93470) bringt eine verbesserte Version der Vivid!XS heraus. Der ursprünglich schwarze Passivkühler wurde durch einen Aktivlüfter ersetzt und der Bedienungskomfort des TV-Ausgangs verbessert. Die Grafikkarte ist für 239 Mark ab sofort im Handel zu haben.



SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER
Mehr Waffen,
Mehr Monster,
Mehr Sam!
PC Games
„Serious Sam: The Second Encounter tritt noch einmal ordentlich aufs Gaspedal.“ PC Games 12/01
GODGAMES
Gathering of Developers
A T2 COMPANY
CROTEAM
www.take2.de

TESTSTREIFEN



Saitek Cordless Optical Mouse

Die kabellose Funkmaus von Saitek (Tel.: 089-5467570) besitzt drei Tasten und ein Mausrad. Sie kommt mit zwei AAA-Akkus und Aufladegerät. Im Test war sie bis 1,5 Meter Abstand spurensicher. Für 99 Mark sicherlich eine gute Wahl.

WERTUNG 2,2

Microsoft Wireless Desktop

Das Wireless Desktop von Microsoft (Tel.: 089-31760) bietet Ihnen eine kabellose Maus und Tastatur in einem Paket. Zum Spielen ist das Funk-Duett nur bedingt zu empfehlen, da beide Geräte sporadisch Aussetzer hatten. Der Preis der kabellosen Freiheit liegt bei rund 170 Mark.

WERTUNG 2,5



Saitek ST330 Rumble Force

Im Griff des ST330 von Saitek (Tel.: 089-5467570) befindet sich ein Motor, der beim Spielen vibriert. Der griffige Rechts- und Linkshänderstick besitzt einen USB-Anschluss, vier Feuertasten und eine für Linkshänder umbaubare Schubkontrolle. Für knapp 80 Mark ist er ein günstiger Einsteigerjoystick mit Rütteleffekt.

WERTUNG 2,3



BUSINESS 150B2

Fehlerloser Flachbildschirm

Bei Flachbildschirmen sind grün oder rot leuchtende Pixel nichts Ungewöhnliches. Beim Business 150B2 von Philips (Tel.: 01805-356767) schon. Der Monitor wird mit 3-jähriger Vor-Ort-Garantie gegen die lästigen Bildfehler ausgeliefert. Das 15-Zoll-Display bietet eine Sichtdiagonale wie ein regulärer 17-Zoll-Monitor und schafft eine fehlerfreie Bildschirmauflösung von maximal 1.024x768 Bildpunkten. Die hohe Bildqualität hat ihren Preis und kostet 1.320 Mark.



OHNE MAKEL Der Business 150B2 soll laut Garantie keinen einzigen Pixelfehler aufweisen.

SOUND BLASTER LIVE! 5.1 DIGITAL

Günstige Neuauflage

Aus dem Hause Creative (Tel.: 0800-1815101) kommt die neue Sound Blaster Live! 5.1 Digital. Die günstige Neuauflage der Live! Player 5.1 verfügt über die gleichen Anschlussmöglichkeiten für Stereo-, 4.1- und 5.1-Kanal-Lautsprechersysteme (Dolby Digital). Die umfangreiche Software „Live!Ware“ und die 3D-Spiele **Incoming Forces** und **E-Racer** sind im Preis von ca. 180 Mark inbegriffen.



GÜNSTIGER Die Sound Blaster Live! 5.1 Digital ist die günstige Einsteiger-Lösung für Spieler, die auch Dolby-Digital-Sound hören wollen.

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

Neues Funk-Gamepad

Das neue kabellose Gamepad von Logitech (Tel.: 089-894670) wird über vier AAA-Batterien gespeist und sorgt für bis zu 50 Stunden Spielspaß. Der Funk-Empfänger wird per USB an den PC angeschlossen. Dank der besonderen Funktechnik können maximal acht Gamepads ohne Probleme gleichzeitig betrieben werden. Das Cordless Gamepad schlägt mit 130 Mark zu Buche.

ABGEHOBEN Mit dem neuen WingMan Cordless Gamepad brauchen Sie sich in Sportspielen nicht mehr um Kabelsalat zu sorgen.

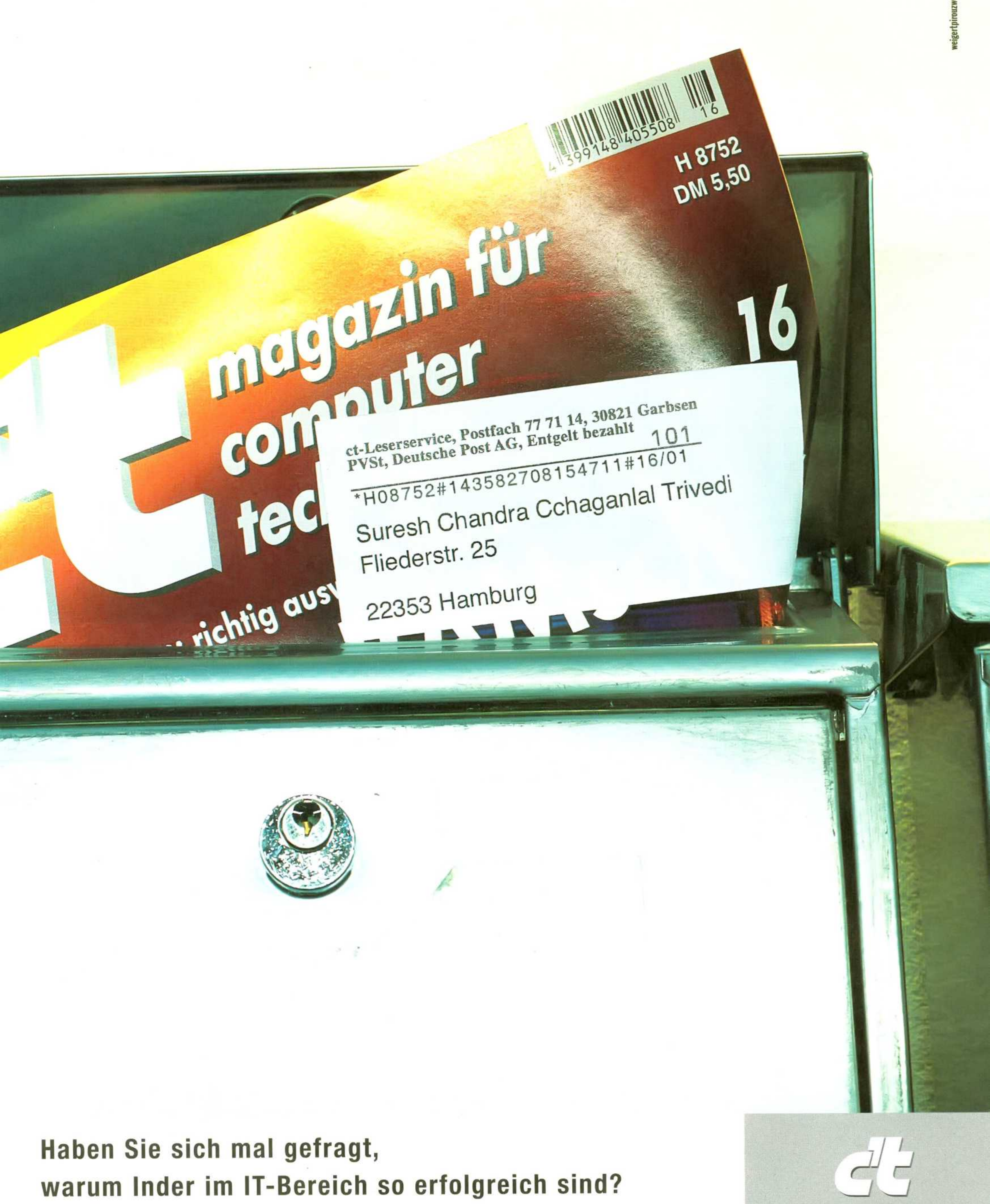
USBDISK

Speicher in der Hosentasche

Legend QDI (Tel.: 040-61135316) hat seit kurzem kleine Speicherkarten im Angebot, die sich einfach per USB an den PC anschließen lässt. Die USBDisks gibt es in fünf verschiedeneh Varianten von 16 bis 512 MByte. Daten lassen sich von den kleinen Speicher-Riesen mit 950 KByte/s lesen und mit 600 KByte/s schreiben. Die 32-MByte-Version kostet 110 Mark, die Version mit 128 MByte immerhin 600 Mark.

HANDLICH Mit der USBDisk können Sie bis zu einem halben Gigabyte Daten leicht transportieren.





4 399148 405508 16
H 8752
DM 5,50
magazin für
computer
16
ct-Leserservice, Postfach 77 71 14, 30821 Garbsen
PVSt, Deutsche Post AG, Entgelt bezahlt
101
*H08752#143582708154711#16/01
Suresh Chandra Cchaganlal Trivedi
Fliederstr. 25
22353 Hamburg
TRIVEDI

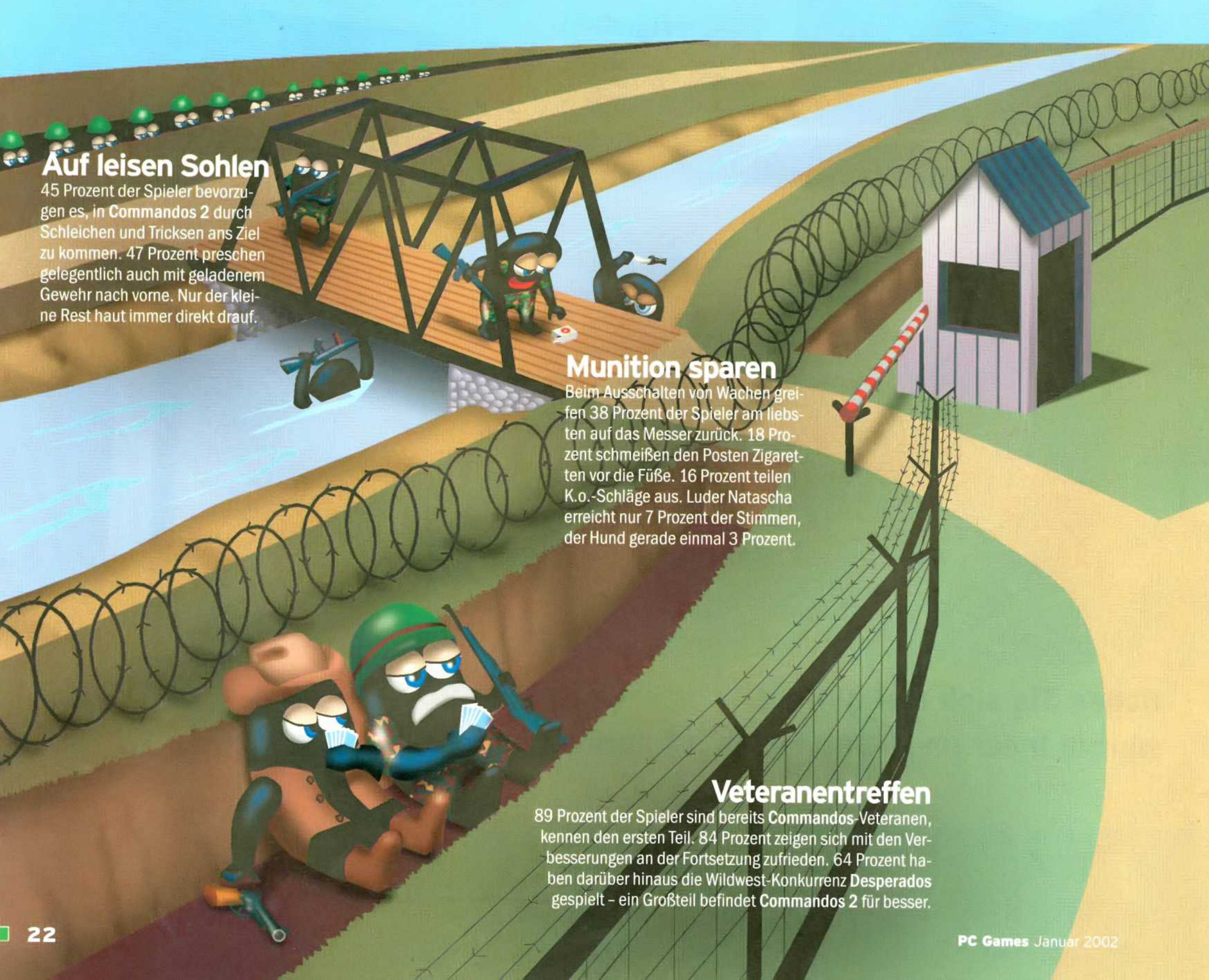
Commandos 2

Das **Warten auf den Taktik-Hit** dauerte lange. Die Reaktionen nach dem Erscheinen sind kurz und trocken.

Ein tolles Spiel, sagt eine überwältigende Mehrheit der Leser von PC Games zu **Commandos 2**. Nur knapp vier Prozent hätten eher für eine Wertung im 70er-Bereich oder darunter gestimmt. Auch schneidet die Fortsetzung in den Augen der Fans von Teil Eins gut ab: 84 Prozent sind zufrieden mit den spielerischen und technischen Veränderungen im Vergleich zum Original. Sogar im direkten Wettbewerb mit dem erstklassigen Konkurrenztitel **Desperados** ist **Commandos 2** der eindeutige Sieger. 84 Prozent unserer Leser taktieren lieber im Zweiten Weltkrieg als im Wilden Westen. Apropos: Dass ein weiteres Sequel nach Meinung der Käufer nicht mehr im gleichen Szenario angesiedelt sein dürfte, ist nicht der Fall. 62 Prozent fänden es in Ordnung, erneut als Alliierte gegen deutsche oder japanische Truppen anzutreten.

Als besonderen Antrieb empfinden es viele, dass sie Bonusmissionen erreichen können (die zur Lösung des Spiels nicht unbedingt nötig sind). Satte 71 Prozent versuchen beharrlich, sämtliche dieser versteckten Aufträge freizuschalten. Ein gutes Zeugnis für die Langzeitmotivation der Kampagne und der Story.

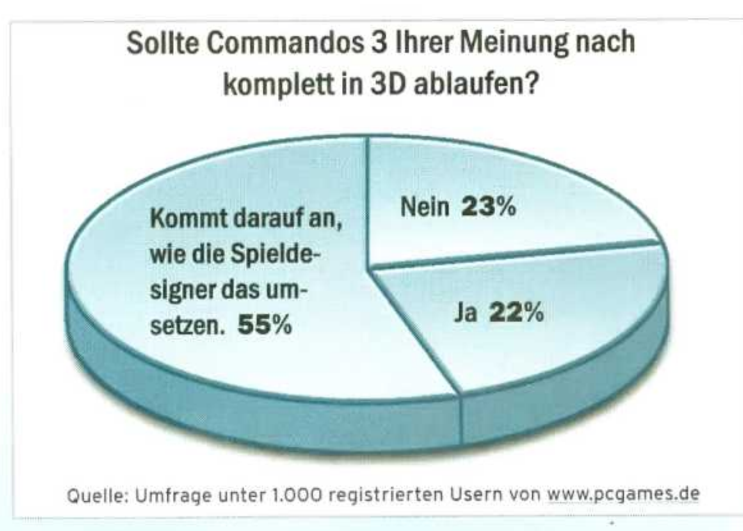
Nachholbedarf besteht für die Designer hingegen beim Mehrspielermodus. Zwar haben 43 Prozent schon im Netz gespielt und 28 Prozent geben immerhin an, dass sie dies noch tun möchten. 29 Prozent, die nicht einmal planen, das Angebot zu nutzen, sprechen allerdings weniger für dessen Attraktivität. DANIEL CH. KREISS

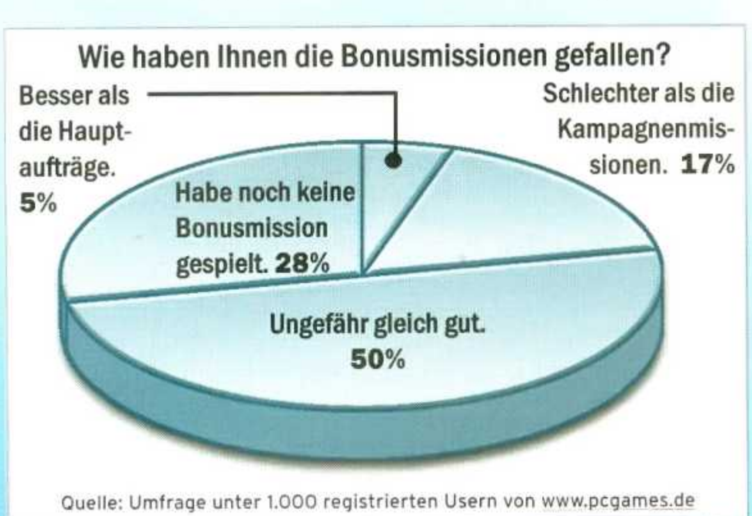


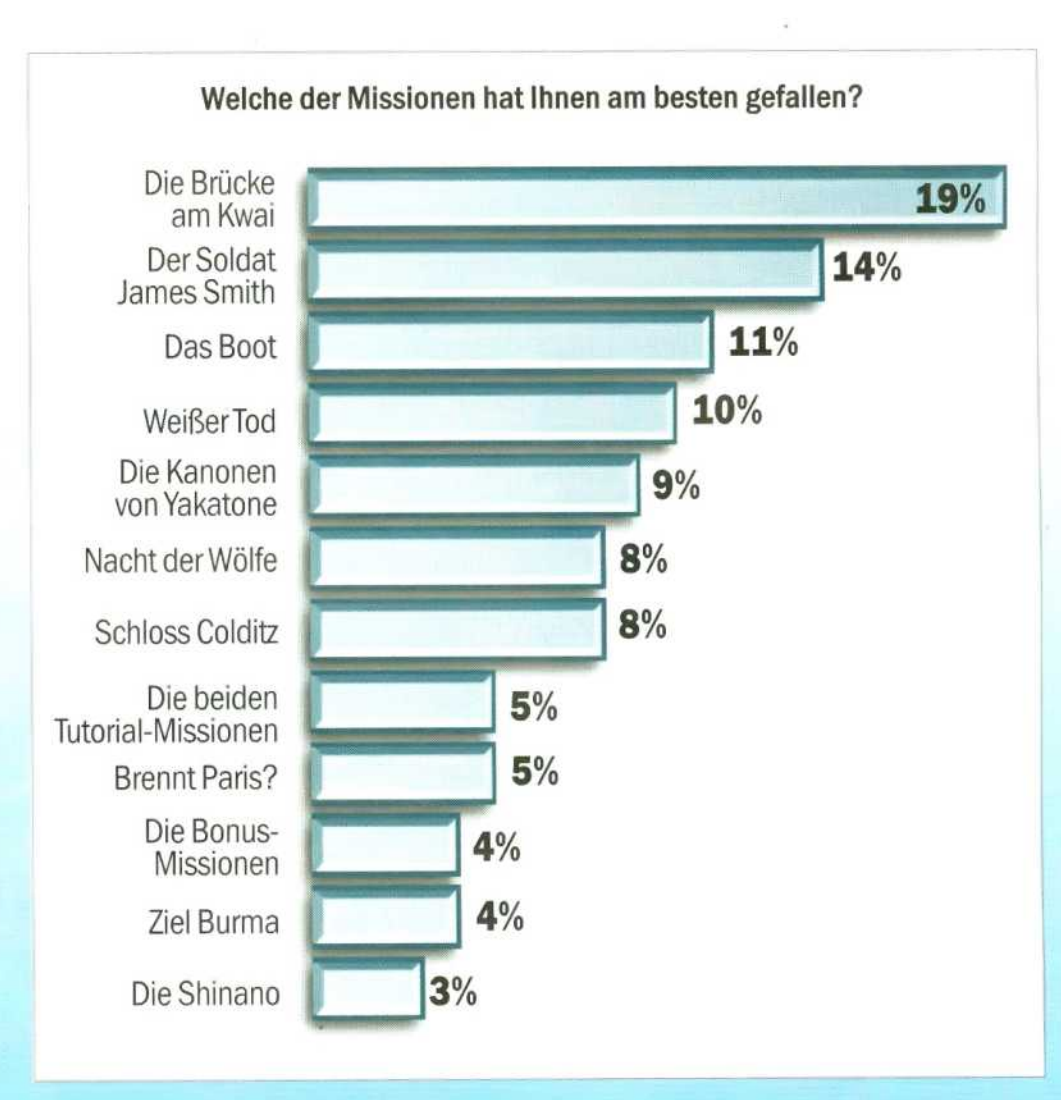
Auf leisen Sohlen
45 Prozent der Spieler bevorzugen es, in **Commandos 2** durch Schleichen und Tricksen ans Ziel zu kommen. 47 Prozent preschen gelegentlich auch mit geladenem Gewehr nach vorne. Nur der kleine Rest haut immer direkt drauf.

Munition sparen
Beim Ausschalten von Wachen greifen 38 Prozent der Spieler am liebsten auf das Messer zurück. 18 Prozent schmeißen den Posten Zigaretten vor die Füße. 16 Prozent teilen K.o.-Schläge aus. Luder Natascha erreicht nur 7 Prozent der Stimmen, der Hund gerade einmal 3 Prozent.

Veteranentreffen
89 Prozent der Spieler sind bereits **Commandos**-Veteranen, kennen den ersten Teil. 84 Prozent zeigen sich mit den Verbesserungen an der Fortsetzung zufrieden. 64 Prozent haben darüber hinaus die Wildwest-Konkurrenz **Desperados** gespielt – ein Großteil befindet **Commandos 2** für besser.







Grünkäppchen

Unerreichbar an der Spitze der Beliebtheitsskala der Charaktere rangiert der Green Beret mit 36 Prozent der Stimmen. Für den Scharfschützen sprechen sich 25 Prozent aus, für den Taucher noch 16 Prozent.

Verstärkung

75 Prozent der Spieler würden gerne sofort Nachschub in Form einer Zusatz-CD mit mehr Missionen ordern.

Wahl der Waffen

Bei der Frage, welche Waffen generell am beliebtesten sind, vereinigen Messer, Wurfmesser und Scharfschützengewehr 85 Prozent der Stimmen auf sich. Für alles, was übermäßig Krach macht, haben **Commandos 2**-Spieler kaum etwas übrig.

Extrawurst

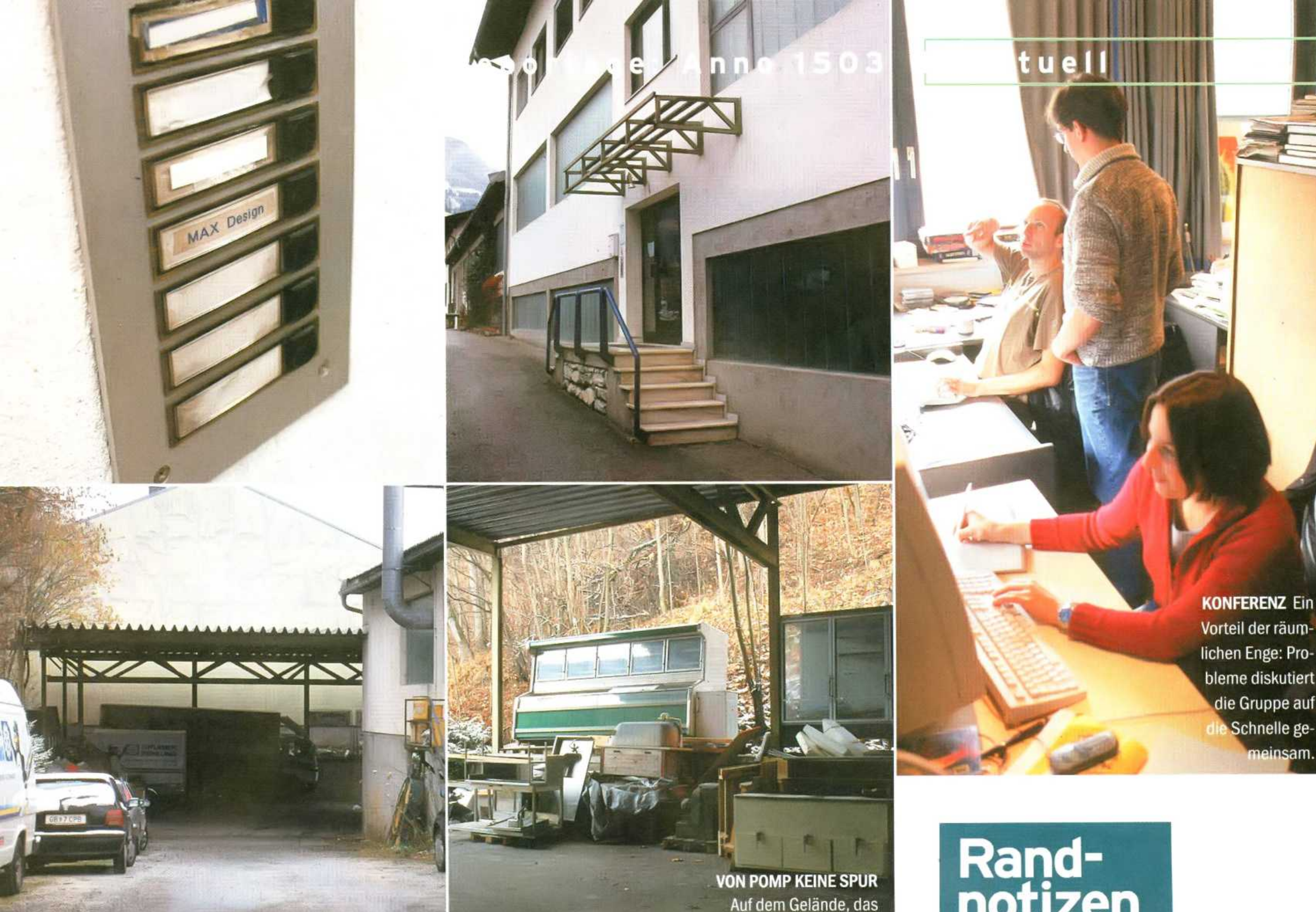
71 Prozent der Spieler versuchen, alle versteckten Bonusmissionen freizuschalten.


Ein Prozessor, der deine digitalen
Das ist mal was, das



Zittern bis zur Stunde Null

An Computerspielen hängen Jobs. Die **Angst vor Verlusten durch Raubkopien** wächst – sogar hinter den Kulissen des Großprojekts Anno 1503.



KONFERENZ Ein Vorteil der räumlichen Enge: Probleme diskutiert die Gruppe auf die Schnelle gemeinsam.

VON POMP KEINE SPUR Auf dem Gelände, das Max Design beherbergt, steht rostiges Gerümpel.

Vielleicht gibt es sie, diese Entwickler aus Übersee: Ferraris im Hof, Schampus im Pool, Geld in allen Taschen. Vielleicht tun die Herren auch nur, als wären sie Dandys. Um cool zu wirken. Aus Eitelkeit. Bilder im Internet und in Magazinen täuschen leicht. In der deutschsprachigen Branche ist von Glanz und Gloria jedenfalls wenig zu merken.

Hier zu Lande heißt der meistverkaufte Titel **Anno 1602**. Kein **Diablo**, kein **Command & Conquer**, kein **Black & White** war erfolgreicher als dieses Programm, in dem Handelsmetropolen aufgebaut und Landstriche erobert werden. Trotzdem baden die Erfinder nicht im Reichtum. Das kleine österreichische Kernteam namens Max Design, ansässig im Skiörtchen Schladming, steckte einen Großteil seiner Erlöse in das Folgeprojekt **Anno 1503**, was zu dessen Finanzierung nicht einmal genügte. Die Firma Sunflowers – gleichberechtigt am Spieldesign und für Vermarktung und Vertrieb zuständig – stockte das Budget auf. **Anno 1503** wird bis zu seiner Veröffentlichung 15 Millionen Mark gekostet haben. Darin sind Posten enthalten, die schnell vergessen werden, aber schwer ins Gewicht fallen – so wie Reisekosten, Mieten, Strom, Hardware und Software. Geschäftsführer Jürgen Reußwig spricht ruhig: „Wir müssen weltweit eine Million Einheiten zum Vollpreis verkaufen." Aber er weiß genau, dass seine Rechnung platzen kann – auch dann, wenn die Spieler **Anno 1503** begeistert aufnehmen. Die Zahl der CD-Brenner in Deutschlands Haushalten steigt. Es sind nicht mehr nur Untergrundler, die Raubkopien von Software erstellen. Es sind der nette Nachbar, die Kinder der Kollegin, Freunde, vielleicht du – potenzielle Kunden. Beim Gedanken daran lacht in dem Bürogebäude im hessischen Langen niemand. Zwei, drei Flops hintereinander könnten die Finanzplanung der ganzen Firma in Fetzen reißen. „Irgendwann", stellt Reußwig klar, „würde man sagen: ‚Wir müssen Leu- te entlassen'." So funktioniert Wirtschaft.

„Über Raubkopien spricht man immer weniger, je näher die Veröffentlichung rückt." Martin Lasser, Grafiker.

Die Menschen, die den Apparat im Fall von **Anno 1503** antreiben, sind über viele Abteilungen verteilt. Max Design arbeitet an den grundlegenden Spielfunktionen, während sich Sunflowers um das gigantische Drumherum kümmert.

In Langen schreiben Autoren die Story für die Kampagne, das Handbuch und Inhalte für die begleitende Website, andere entwerfen die Missionen und bauen die Inseln. Die Mu-

Randnotizen

Zahlen hinter Anno 1503

- 130 Mitarbeiter
- 10 bis 20 Arbeitsstunden am Tag
- 350 Konzeptseiten
- 600.000 Zeichen Quellcode
- 150.000 Animationsschritte für die Figuren
- 200 Tage reine Rechenzeit für die Figuren
- 6.050 Gebäudegrafiken
- 25 Tage reine Rechenzeit für die Gebäude
- 2 verschlissene Computer pro Entwickler
- 1.000 Notizzettel insgesamt
- 15 Beta-Tester
- 100 Flüge Österreich-Deutschland
- 200 Autostunden Österreich-Deutschland
- 3.000 Screenshots
- 500 Testszenarien
- 1.000 Präsentationen
- 8.000 Presse-Pakete
- 5 Zigarettenstangen am Tag
- 2 Kilogramm Süßigkeiten pro Woche
- 4 Prügeleien pro Woche
- 5 Mal Pizza oder Pasta pro Woche

MAX DESIGN
Von links nach rechts: Wilfried Reiter (Spiellogik), Albert Lasser (künstliche Intelligenz), Martin Lasser (Grafik), Ulli Koller (Grafik), Claudia Gerhardter (Grafik), Michael Schütter (Programmierung), Thomas Hochgötz (Programmierung). Eike Radunz (Programmierung) wurde von Sunflowers „ausgeliehen".

sik nimmt ein Komponist in einem voll ausgestatteten Kleinstudio auf. Derselbe Mann stöhnt und grunzt in Mikrofone, um unartikulierte Kampflaute nachzuahmen, oder hämmert ein Wasserglas auf seine Tischplatte, um Kneipengemurmel zu untermalen. Soundeffekte sind sein zweiter Fachbereich. In der Testabteilung durchsuchen bis zu 15 Leute jede neue Version von **Anno 1503** nach Fehlern. Kurz vor der Veröffentlichung schuften hier zwei Schichten rund um die Uhr. Etwas weiter weg vom Programm ist der Vertrieb, der sicherstellt, dass jeder Shop, jedes Kaufhaus Platz schafft für den Bestseller in spe. Dazu werden Stichproben in verschiedenen Städten gemacht. Außerdem steuert der Vertrieb die Packungsproduktion. Im Kundenservice bereiten Betreuer schon lange vor dem Verkaufsstart die Hotline vor, damit später kein Chaos entsteht. Und das Marketing heckt Strategien aus, wie **Anno 1503** eine möglichst große Zielgruppe erreichen kann.

Max Design nickt diese Elemente ab – selbst erstellt das Team nichts davon. Als Bindeglied zwischen den Lagern sind Jochen Bauer und Marc Huppke da, die beiden Produzenten. Ihr Auftrag begann mit der Auswertung der Reaktionen auf **Anno 1602**. Danach besprachen sie ihre eigenen Verbesserungswünsche mit den Kollegen in Österreich und verfassten ein Konzept. Jetzt wechseln sich Jochen und Marc im Turnus von vier Wochen in Schladming und Langen ab, um den Ablauf hier und dort zu koordinieren. Missfällt ihnen etwas an **Anno 1503**, versuchen sie in Gesprächen mit den anderen, einen Konsens zu finden. Gelingt das nicht, fällt irgendwann der Hammer. „Natürlich kann es auch laut und emotional werden, besonders, wenn alle eine andere Meinung haben", schildert Marc. „Ich versuche dann, alle wieder zusammenzukriegen. Manchmal geht das nicht an-



KRACHMACHER
Das Studio des Komponisten zählt zu den teuersten Einrichtungen im Gebäude von Sunflowers.



ders als mit dem Kopf durch die Wand." Spannungen findet er im Stress okay. Richtig sauer macht es Marc hingegen, wenn Artikel in Fachmagazinen Schritt für Schritt erklären, wie man Spiele – das, woran er hart arbeitet – in Minutenschnelle brennt. Er spricht für die anderen mit: „Wenn du im Supermarkt so eine Zeitschrift im Regal siehst, will du sie am liebsten packen und auf den Boden schmeißen. Das ist, als würden die jemandem beibringen, Brieftaschen zu klauen."

Per Telefon und E-Mail stehen die Produzenten ständig miteinander in Kontakt. Wirklich zuhause sind sie selten. Marcs Freundin ist wie er bei Sunflowers angestellt. Manchmal besucht sie ihn übers Wochenende in Österreich. Für Jochen ist die Lage komplizierter, denn auf ihn warten zuhause eine Frau und zwei kleine Kinder. „Wir telefonieren täglich", erzählt er. „Damit wir uns dabei sehen können, haben ich an unseren Rechnern Videokameras eingerichtet." Typische Stresssymptome kommen dazu: „Manchmal ist es schwierig, abzuschalten", führt Jochen aus. „Dann trage ich ein paar Probleme nach Hause. Im Normalfall tanke ich aber durch die Familie wieder auf." Beim Fallschirmspringen hat er gelernt, die Nerven zu behalten.

Dass einmal so viel Aufwand für das betrieben würde, was sie erfunden haben, hätten die drei Gründer von Max Design vor wenigen Jahren kaum zu glauben gewagt. Der Verantwortung sind sie sich bewusst. Wilfried Reiter und die Brüder Albrecht und Martin Lasser sind bodenständig und bescheiden. In ihrer Heimat werden die drei zwar täglich auf der Straße erkannt, allerdings bedeutet das wenig. „In Schladming", lacht Martin, „da kennt jeder jeden." Für die Jobs mit den PC-Sachen interessiert sich hier niemand so richtig, höchstens mal ein paar Kinder. Als Wilfried – von dem die Handelskreisläufe und die ganze Spiellogik in **Anno 1503** stammen – mittags für ein Foto auf einer Parkbank posiert,

> **„Wenn die einen sportlichen Wettbewerb haben wollen, sollen sie ein Spiel machen, keines cracken. Dann ist es legitim und wir kämpfen in der gleichen Liga."**
> Michael „Schütti" Schütter, Programmierer.



DIE FOLGEN Raubkopien tragen in den Augen von Jürgen Reußwig eine Mitschuld daran, dass Nischengenres aussterben: „Es gibt nicht mehr viel Platz für Experimente."



HITZIG Viele Monitore auf kleiner Fläche treiben die Raumtemperatur nach oben.

bleibt immerhin eine Oma stehen: „Ach, du bist doch einer von diesen Spielern, oder?“ Im Umkreis von 30 Kilometern um Schladming ist Siezen unüblich.

Der Arbeitsraum von Max Design, mehr eine Kammer, befindet sich im Hinterhof eines Getränkehändlers. Vorbei an einer Laderampe für Lastwagen und vorbei an einem vollen Müllcontainer, unter einem Wellblechdach hindurch, in ein gründlich geputztes Treppenhaus und einige Stufen nach oben: Da drängeln sich auf knapp 35 Quadratmetern neun Schreibtische und eine Küchennische. Wilfried zieht die Schuhe aus; die Beine mit Wollsocken an den Füßen streckt er aus und brütet über einem Problem in seinen C++-Programmzeilen. Mag sein, dass die Schiffe im Spiel auf ihren automatischen Handelsrouten wieder grundlos stehen bleiben. Vielleicht harmonieren auch die Werte einzelner



KOLLERGEFAHR Auf unter 40 Quadratmetern sitzen bei Max Design derzeit neun Menschen. Gelegentliche Spannungen sind unvermeidlich, aber die Stimmung bleibt gut.





TOP TEN

Woran du als Entwickler merkst, dass dein Spiel gecrackt und kopiert wird.

10 Dein Tischnachbar in der Kneipe ist so cool. Er kann dir dein Spiel billiger besorgen als du selbst.

Im Web-Forum deines Spiels gibt einer Spartipps: „Beim Nachfolger, fragt mich. ;-).“

8 Dein Produkt hat sich 5.000 Mal verkauft. Den Patch laden 70.000 aus dem Internet.

Dein Produkt hat sich 5.000 Mal verkauft. Das Lösungsbuch erstehen 70.000.

6 Dein Produkt hat sich 5.000 Mal verkauft. Auf Fan-Seiten fordern 70.000 einen Nachfolger.

Hotline-Anrufer sind sauer über Fehler in deinem Programm, die im Original nicht existieren.

4 Hotline-Anrufer bitten dich um Handbücher. Ihre Hunde haben die alten samt der Belege gefressen.

Der CD-Key-Generator für dein Spiel führt alle Download-Rekordlisten an.

2 Dein Spiel ist gerade veröffentlicht. Noch am selben Tag verleiht dir die Telekom einen Orden für deine Förderung des internationalen Datenverkehrs.

Die Veröffentlichung deines Programms steht bevor. In Briefen danken dir Spieler für stundenlangen Spaß, den sie schon hatten.

starting now

Manche Chancen gibt es im Leben nur ein Mal.

Wer dann nicht mitspielt, ist selbst schuld. Hier ist wieder so eine: Die Gamemachine mTw von Fujitsu Siemens Computers in einer limitierten Auflage von nur 1.000 Stück. Das Innenleben des Aluminium-Towers ist speziell auf die Anforderungen für Hardcore Gaming vorbereitet: NVIDIA® 3D-Grafikkarte und Soundblaster Live! Soundkarte, 256 MB Arbeitsspeicher und 40 GB Festplatte. Mehr Power verkraftet kein Spiel. Für die optimale Grafik bieten wir dir den passenden 19-Zoll Monitor. Aber es gilt die goldene Regel: Schnell sein ist alles. Also, schnappt euch eines der 1.000 Packages, oder es gilt: Game Over!

Fujitsu Siemens Computers PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell.de

Energizing Your Life: www.fujitsu-siemens.de oder (01805) 114 115 (24 Pf/Min.)











SILVERLINE Tower *

- Aluminium-Gehäuse
- Processor AMD 1,4 GHz
- NVIDIA® GeForce3-Grafikkarte
- 256 MB DDR-RAM
- 40 GB Festplatte
- 16x48x DVD Laufwerk
- Soundblaster Live!
  24 Monate Garantie mit VOAS
- Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Microsoft® Works Suite 2001
- 2 Microsoft® Spiele: Midtown Madness 2, Crimson Skies
- Norman Anti-Virus Software

Monitor C993

- 19"-Flat & Square Röhre
- Diagonale: 46 cm
- max. Auflösung: 1600 x 1200
- empfohlene Auflösung: 1280 x 1024 bei 85 Hz
- Lochmaske: 0,25 mm
  24 Monate Garantie mit VOAS
- Mehrstufiges Powermanagement VESA DPMS, gemäß EPA
- Strahlungsarm und umweltfreundlich gemäß TCO'99





* limitierte Auflage







TAKTGEBER Die Produzenten – Jochen Bauer und Marc Huppke – koordinieren das Projekt Anno 1503.

Marktwaren noch nicht. Störende Fragen sind jetzt verboten. Für übermorgen ist ein „Milestone" angesetzt, dann prüfen Max Design und Sunflowers gemeinsam mit dem internationalen Vertriebspartner Electronic Arts, ob **Anno 1503** die beabsichtigten Fortschritte macht. Falls nicht, müssen die Designer den Zeitplan neu sortieren, im schlimmsten Fall strecken. Das würde Geld kosten – ihr eigenes und das von anderen.

Wilfried lebt als Single: 70 Stunden pro Woche vor dem Rechner, oft bis spät in die Nacht. Danach heim in die Wohnung und schlafen. Freizeit wird irgendwann eingeschoben. „Oft muss man einfach die Mittagspause nutzen – von zwölf bis drei irgendwo Ski fahren – und dafür am Abend länger drin bleiben."

Keiner im Team ist besser dran. Albert Lasser programmiert die künstliche Intelligenz. Er bringt dem PC bei, geschickt, aber fair zu agieren, den Spieler zu fordern, ohne ihn zu frustrieren. Dafür entwirft Albert unzählige Strategien, aus denen der Computer je nach Situation Stücke greift und neue Taktiken bastelt. Wenn Wilfried das Regelwerk zum hundertsten Mal ändert, muss Albert das Computerverhalten zum hundertsten Mal anpassen.

Dem Familienvater blüht momentan Knatsch mit zwei pubertierenden Töchtern und einem neunjährigen Sohn: „In der letzten Phase sind sie nicht mehr begeistert. Da kommen die Fragen: Können wir wegfahren? Können wir das machen? Und man muss halt immer sagen: Geht nicht. Geht nicht." Wenigstens einen entschädigt Papa anständig. „Alle warten auf das Programm", erzählt Albert, „und mein Sohn kann zum Probespielen nach Hause einladen. Das gefällt ihm schon."

Grafikchef Martin Lasser hat ebenfalls Familie – eine Frau, einen kleinen Sohn, Kind Nummer zwei ist im Anmarsch. Sobald Martin morgens die Wohnung verlässt, arbeitet er: „Meine Digitalkamera habe ich immer dabei. Wenn ich was sehe, wird schon geknipst." Die Fotos scannt er dann ein, um sie als Vorlage für

Anno 1602 im Glück

Warum die Erfolgsstory des deutschen Aufbauspiels auch ganz anders hätte ausgehen können.

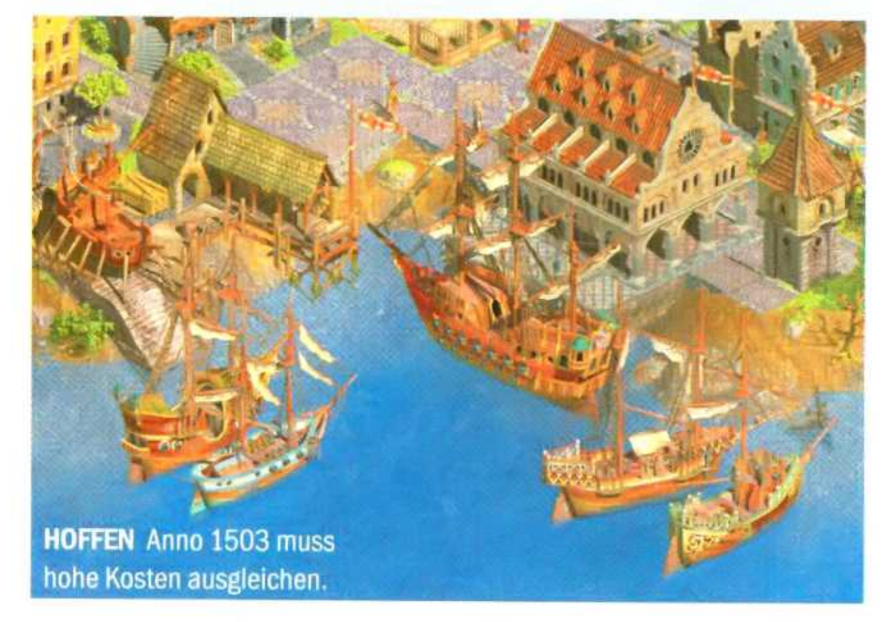


HILFE Überlange CDs schützten Anno 1602.

Als **Anno 1602** erschien, hatte es einen wirkungsvollen Kopierschutz. Die Daten befanden sich auf überlangen CD-ROMs (dank technischer Tricks ist deren Kapazität größer als die von normalen Scheiben); gängige Brennprogramme konnten damals damit nicht umgehen. Natürlich änderte sich der Zustand schnell – bald ließ sich Anno 1602 sehr wohl illegal kopieren. Doch die Masse ahnte davon nichts. Sunflowers schätzt, dass unter den ersten 200.000 bis 300.000 Käufern „einige waren", die das Spiel sonst nicht erworben hätten. Damit hatte das Programm Zeit gewonnen, bekannt zu werden. Die Mundpropaganda war so weitflächig ins Laufen gekommen, dass **Anno 1602** scharenweise von Menschen gekauft wurde, die vorher nie in ihrer Freizeit am PC gesessen hatten. Der Titel erhielt als erstes Computerspiel Doppelplatin (also mehr als 400.000 verkaufte Einheiten). Mittlerweile besitzen über eine Million Haushalte eine legale Version. Wäre dies ohne das Glück der überlangen CD geschehen? Und wie wird es **Anno 1503** ergehen?



BELESEN Um ihre historisch angehauchte Spielwelt realistisch zu machen, recherchieren die Designer in Fachliteratur.



HOFFEN Anno 1503 muss hohe Kosten ausgleichen.

das Spiel zu benutzen. Andere Ideen kommen aus Bildbänden und CD-ROMs mit Illustrationen. Zeigt ein Bild zum Beispiel eine Kirche, wird die per 3D-Anwendung als Grafikobjekt nachgebaut. Bis ein Gebäude fertig erstellt ist, vergehen vier Tage. 250 grundverschiedene Häuser enthält das Spiel.

Alle drei Gründer von Max Design haben privates Geld in ihr neues Projekt investiert. Ob sie Raubkopierer fürchten? Es sei schon beängstigend, wenn das eigene wirtschaftliche Überleben von solchen Sachen abhänge, antwortet Albert. Wilfried fügt aber hinzu, wichtig sei, dass man ein gutes Spiel bringe. Da bestehe die größte Chance, „dass die Menschen kapieren, dass sie es sich doch kaufen sollten". Albert unterscheidet hart zwischen zwei Sorten von Raubkopierern: „Schüler, die zuhause brennen, wissen es vielleicht nicht besser. Da müssten die Eltern schauen, ob die Programme gekauft sind. Wer es gewerbsmäßig macht, ist ein Verbrecher. Das ist Betrug, genau das Gleiche, wie Marken-T-Shirts zu kopieren."

Ihre Mitarbeiter haben kein Geld investiert, doch ein Misserfolg von **Anno 1503** wäre auch für sie ein Schlag ins Gesicht: Die Verträge sehen nämlich einen Bonus zu den normalen Gehältern nur vor, falls der Verkauf gut läuft.

Da ist Ulli Koller, die alle Eingeborenenfiguren und deren Häuser gestaltet. Der Architektin sind Computer eigentlich egal, aber an dem Job liebt sie, dass sie kreativ herumspinnen kann. Hauptsache, das Ergebnis sieht gut und stimmig aus. Da ist Claudia Gerhardter, die für Kriegsszenen die Zerstörung jener Gebäude bebildert, die ihre Kollegen gebastelt haben – von der leicht beschädigten Fassade bis zur Ruine. Zurzeit ist da auch Eike Radunz, der eigentlich zu Sunflowers gehört. Er sprang als Verstärkung ein, als sich Terminschwierigkeiten bei der Programmierung des Kampfsystems abzeichneten. Und da sind Michael Schütter und Thomas Hochgötz. Die beiden Jüngsten schreiben große Programmteile wie die Mausbedienung und die Menüführung – und wenn sie auf der Suche nach Fehlern miteinander streiten, kracht es richtig. „Dann möchte man nicht mehr meinen, dass wir dicke Freunde sind", sagt Michael.

Ärger ist in dem kleinen Büro ein großes Thema. Nach Beschreibungen stehen öfter mal zwei auf und keifen über die Köpfe der anderen hinweg um das Recht des Lauteren. Die Besetzung der Rollen in diesen Dramen wechselt; bei allen liegen die Nerven offen. Wilfried musste einmal in Behandlung, weil ein Piepton in seinem Ohr nicht mehr verschwinden wollte. Die Diagnose: Tinnitus, ein leichter Gehörsturz. Der ärztliche Rat: Ruhe. Die bekommt Wilfried aber erst nach der Veröffentlichung von **Anno 1503**, wenn er nach mehr als einem Jahr wieder ein paar Tage Urlaub nimmt. Ob sich der Einsatz am Ende lohnt, weiß er nicht mit Sicherheit. Aber er und all die anderen glauben daran. DANIEL CH. KREISS

Knochenjobs

Im Detail eines so großen Spiel-Projekts wie Anno 1503 steckt vielleicht die Tücke – Eine Menge Arbeit steckt in jedem Fall darin. So viel Zeit kosten Einzelschritte.

Beispiel 1: Eine Zwischensequenz



In einer gerenderten Videosequenz soll ein Bildhauer bei der Arbeit, dann die Einweihung seines Werkes gezeigt werden. Das Drehbuch steht nach sechs Stunden. Danach zeichnet das externe Künstlerteam Spellcraft Entwürfe. Sunflowers schlägt Korrekturen vor. Im Anschluss wird die Sequenz im Computer grob berechnet, was bei einem 15-Sekunden-Film sechs Wochen dauert. Erneut werden Änderungen besprochen, schließlich Sprecher gebucht und Studioräume gemietet. Nach weiteren zwei Wochen ist die endgültige Szene fertig.

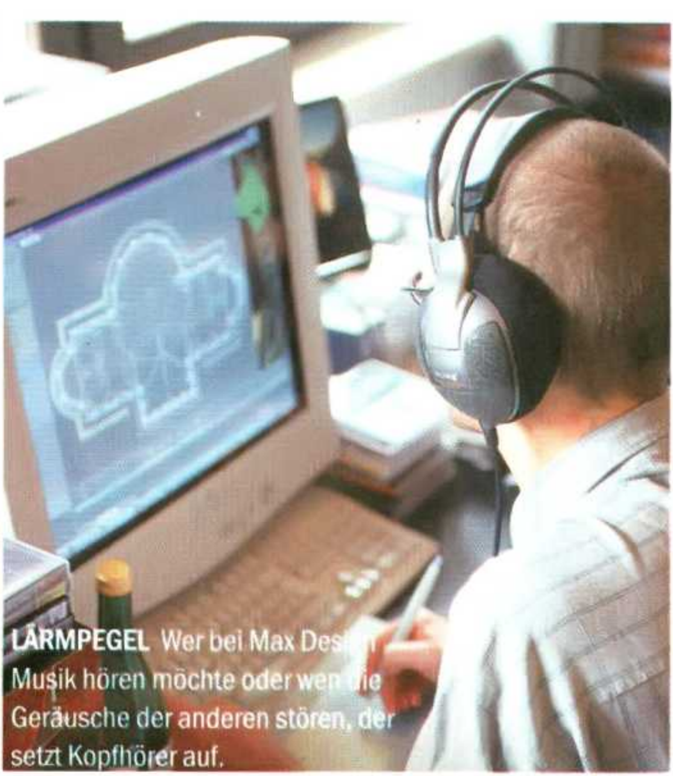
Beispiel 2: Eine Figur



In einem 3D-Programm wird das Modell einer Figur von der Nase bis zum großen Zeh gestaltet. Anschließend setzt der Grafiker Gelenkpunkte in den Körper, über welche die einzelnen Körperteile später bewegt werden. Wie die Kettenreaktion zwischen den Scharnieren verläuft, berechnet der PC. Soll die Figur gehen, laufen, rennen, springen, schlagen oder sterben, müssen diese Abläufe separat animiert werden. In allen Miniaturen auf dem Bildschirm steckt die gleiche Mühe.



INSEKTENJAGD Bis zu 15 Mann suchen bei Sunflowers nach Fehlern im Programm.



LÄRMPEGEL Wer bei Max Design Musik hören möchte oder wen die Geräusche der anderen stören, der setzt Kopfhörer auf.

TERRATEC®

Nicht schon wieder Socken!

Weihnachtspecials von TerraTec gibt es bei Atelco, Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, Saturn und Vobis. Außerdem im gutsortierten Fachhandel oder bestellen Sie online bei www.BPExpress.de. Mehr Infos unter **www.terratec.de** · Frohe Weihnachten!

SoundSystem 512i digital
DM 89,–[1]



Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger 10. 2001

Die **512i digital mit** Anschluß-möglichkeiten für 4 Lautsprecher und optischem Digitalausgang. Da kann einfach nur satter 3D-Sound rauskommen.

SoundSystem SiXPack 5.1+
DM 199,–[1]



Die ultimative 5.1-Wiedergabe des neuen **SiXPack 5.1+** jagt auf 6 Kanälen gleich einen ganzen Tornado durch Ihr Wohnzimmer. DVD-Vergnügen garantiert!

SoundSystem DMX 6fire[24/96]
DM 499,–[1]



Das audiophile Luxuspaket mit 24 Bit/96 kHz Technologie, 5 1/4" -Frontmodul mit phänomenalen Anschlussmöglichkeiten, echtem Phono-Vorverstärker und 6 diskreten DVD-Surround-Ausgängen. Soundfeuerwerk für DVD, Musik und Spiele.

TerraCAM 2move
DM 149,– [1]



Werden Sie fotomobil! Mit der PenCam **TerraCAM 2move** gelingen Ihnen faszinierende Schnappschüsse in brillianter Bildqualität und Netmeetings am PC.

CAMEO 400 DV
DM 199,–[1]

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger 04. 2001



Mit der vielfach ausgezeichneten **Cameo 400 DV** schicken Sie Ihre Videos via FireWire™ (iLink™) in den PC. Professioneller Videoschnitt mit Ulead's MediaStudio Pro 6.0 VE und mehr als 300 zusätzliche HighEnd Effekte inklusive!

TValue Radio
DM 149,–[1]

ComputerPartner Produkttest 1 27. 2001



Die **TerraTvalue** bringt volles Programm auf den PC. Live-Mitschnitt des laufenden Programms und Highspeed Videotext inklusive. Da wird jede Sendung zum Erlebnis!

1 Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

Weihnachts-wettrüsten

Sie wissen nicht, **welche Hardware zu Ihrem PC passt?**
Wir haben für alle Rechnersysteme die besten Einkaufstipps!

Aufrüstrechner 1: Pentium II 300 MHz

GRAFIKKARTEN

Asus V7100 Magic Pure
Mit einem GeForce2-MX200-Grafikchip und schnellem 64-Bit-SDRAM liefert die AGP-Platine gute 3D-Leistung und kann sogar später auch in schnelleren PCs eingesetzt werden. **Preis: ca. 170 Mark**

Inno3D GeForce2 MX-400
Diese schnelle Platine besitzt einen TV-Ausgang zum Anschluss an den Fernseher und 64 MByte Grafikspeicher. **Preis: ca. 190 Mark**

Hercules 3D Prophet 4000XT
Mit dem Kyro-I-Grafikchip und 32 MByte Speicher steht Ihnen ein günstiger 3D-Kamerad für den Pentium II zur Seite. **Preis: ca. 170 Mark**

SOUNDKARTEN UND BOXEN

Creative SoundBlaster 4.1 Digital
Der Preis für 3D-Sound ist nicht allzu hoch. Die 4.1 Digital unterstützt nämlich die Raumklang-Schnittstelle EAX und besitzt sogar einen digitalen Ausgang. Zwei Rennspiele gibt es auch noch dazu. **Preis: ca. 80 Mark**

Labtec Spin70
Sound der Extraklasse liefert das 12-Watt-Boxensystem. Dazu gibt es Anschlüsse für Mikrofon und Lautsprecher sowie Lautstärkeregler. **Preis: ca. 70 Mark**

Rechnersystem
In unserem ersten Upgrade-Rechner schlägt ein Prozessorherz mit zaghaften 300 MHz. Ihm stehen lediglich 64 MByte Hauptspeicher zur Seite, um die alltäglichen Rechenaufgaben zu meistern. Klangtechnisch werden die Spielerohren von einer Creative Sound Blaster 16 PnP versorgt, die allerdings keinen einzigen 3D-Soundstandard wie zum Beispiel Direct-Sound3D, EAX oder A3D beherrscht.

EINGABEGERÄTE

Interact Rocketeer

Der USB-Joystick vibriert dank eines im Griff eingebauten Motors. Er besitzt sechs Tasten, vier Achsen und einen Coolie-Hat, mit dem Sie den Überblick über die Spielsituation behalten.
Preis: ca. 70 Mark



Saitek P1500 RumblePad

Dieses Gamepad ist ein wahrer Allrounder: es besitzt acht Feuerknöpfe, ein Steuerkreuz, Rütteleffekte und einen Mini-Joystick sowie einen Schubregler. **Preis: ca. 70 Mark**

MONITORE



Iiyama Vision Master Pro 413

Mit einer Maximalauflösung von 1.600x1.280 Pixeln (72 Hz) und der High-Brightness-Technik sorgt der 17"-Monitor für ein kontrastreiches Bild.
Preis: ca. 750 Mark





INFRASTRUKTUR



Hauptspeicher

Leisten Sie sich 128 MB zusätzlichen PC-100-Speicher. Je nach Mainboard in 1x128er- oder 2x64er-Riegeln.
Preis: 60 bis 100 Mark

ZUBEHÖR

Hama PC-Vibra Headset CS-410

Damit machen Actionspiele Spaß: Dieses Stereo-Headset besitzt nämlich einen Bassverstärker und Vibrations-Ohrmuscheln. Für empfindliche Ohren ist die Stärke der Vibration übrigens regelbar. Die Mini-Motoren im Kopfhörer werden von zwei AA-Batterien versorgt.
Preis: ca. 80 Mark



Monitor und Grafikkarte

Das Grafiktriebwerk dieses Spiele-PCs ist lediglich eine alte Malerplatine mit RivaTNT2-M64-Grafikchip. Da der PC mit nur 300 MHz ebenfalls recht langsam ist, gibt es hier viel Upgrade-Nachholbedarf. Das Monitorkabel der Grafikkarte führt zu einem kleinen 15-Zoll-Monitor. Für aktuelle Spiele ist also unbedingt ein Hardware-Update nötig!

Aufrüstrechner 2: Pentium III 500 MHz

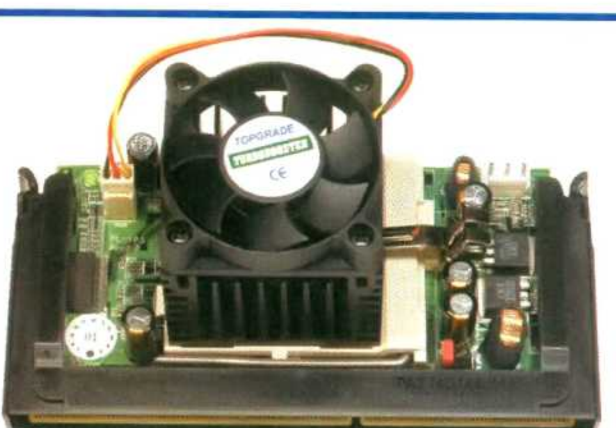


MONITORE

Hercules ProphetView 720
Entdecken Sie den neuen 15"-TFT-Monitor mit satten 38,1 Zentimetern Sichtdiagonale. Seine brillante Darstellungsqualität und das ansprechende Design machen ihn zu einem Schmuckstück auf Ihrem Schreibtisch. **Preis: ca. 1.300 Mark**

NEC Mitsubishi Diamond Pro 740 SB
Die neue Ultra-Bright-Technologie dieses 17-Zoll-Monitors sorgt für ca. 20 % Helligkeitszuwachs und bietet sich für Spiele und das Abspielen von DVDs an. Die Farben werden dadurch wesentlich intensiver und kontrastreicher!
Preis: ca. 700 Mark

INFRASTRUKTUR



Topgrade Turbobooster Slot1 1.2 GHz
Brandneu und pfeilschnell: Dieser Slot1-Adapter mit dem darauf gesteckten Celeron mit Tualatin-Kern und 1.200 MHz ist ein Spitzenersatz für Ihren alten Pentium III. Eine Liste der wenigen Mainboards, die den flotten Prozessor nicht unterstützen, finden Sie unter www.cpuupgrade.com.
Preis: ca. 550 Mark

SOUNDKARTEN UND BOXEN

Hercules GameSurround MuseXL
Die MuseXL ist eine günstige und gute Soundlösung für Spieler, denn sie beherrscht EAX 1.0 und 2.0 sowie A3D 1.0. Zusätzlich gibt es ein dickes Softwarepaket.
Preis: ca. 60 Mark

Creative SoundWorks Slim 500
Flache Boxen, dicker Subwoofer und guter Klang: Mit dem Slim500 sparen Sie nicht nur Platz auf dem Schreibtisch, sondern wecken auch noch die Neugier der Freunde.
Preis: ca. 170 Mark



Rechnersystem
Unser zweiter Aufrüstkandidat besitzt einen Pentium-III-Hauptprozessor mit 500 MHz. Auch er kann nur auf 64 MByte Hauptspeicher zurückgreifen, was für Spiele immer öfter eine Mindestanforderung ist. Als Soundkarte verwendet er eine alte SoundBlaster 128, die für 3D-Sounds ebenfalls nichts übrig hat. Für mehr Klangatmosphäre ist ein Platinen-Upgrade zu empfehlen.



GRAFIKKARTEN

Ati Radeon 7200
Die neue Einsteigervariante mit dem altbekannten Radeon-Grafikchip gibt es bereits für wenig Geld. **Preis: ca. 270 Mark**

Asus V7700 Ti Pure
Der GeForce2-Ti-Grafikchip der V7700 hat genügend Leistungsreserven, dass Sie ihn ohne Probleme auch mit schnelleren Hauptprozessoren einsetzen können. **Preis: ca. 370 Mark**

Hercules 3D Prophet 4500
Ihr Kyro-II-Chip verwendet eine Technik, die nicht sehbare Flächen in 3D-Spielen einfach nicht berechnet. **Preis: ca. 230 Mark**

ZUBEHÖR

Microsoft SideWinder GameVoice
Egal, ob Sie Ihrem PC per Sprache Befehle geben oder sich über das Internet oder in Multiplayerspielen mit Ihren Freunden unterhalten wollen: Mit dieser Schaltkonsole und dem mitgelieferten Headset bleiben diese Sieger in den PC-Schlachten gegen Freunde. **Preis: ca. 100 Mark**





Pioneer DVD-106SW
Ein schnelles 16x-DVD-Laufwerk mit cooler Slot-In-Einzugstechnik. Dazu gibt es noch den Software-DVD-Player ELSAmovie 2000 und die Spiele **Icewind Dale** und **Star Wars Episode 1 DVD-Collection. Preis: ca. 230 Mark**

Monitor und Grafikkarte
Unser Mittelklasse-PC ist prozessortechnisch gerade noch in der Lage, aktuelle 3D-Spiele zu vertragen. Dabei sollte ihm aber eine gute Grafikkarte dienen. Seine momentane Voodoo3 ist bereits betagt und auch treiberseitig überholt. Es muss also eine andere Grafikkarte her, die den 17-Zoll-Monitor mit Bilddaten versorgt.

EINGABEGERÄTE

Saitek Cyborg 3D Force Stick
Das wahre Joystick-Flaggschiff: Der Force-Feedback-Joystick rüttelt in Action- und Rennspielen, besitzt neun Feuerknöpfe, einen Schubregler und für flugbegeisterte Spieler sogar eine Querachse. **Preis: ca. 250 Mark**

Logitech WingMan Rumblepad
Das Schweizer Armeemesser unter den Gamepads: Vibration-Feedback und zwei Mini-Joysticks. **Preis: ca. 60 Mark**



Aufrüstrechner 3: Duron 800 MHz



INFRASTRUKTUR

AMD Athlon 1.200 MHz
Der flotte Athlon arbeitet mit einem BIOS-Update vielleicht mit Ihrem aktuellen Mainboard zusammen. Schauen Sie im Handbuch und auf der Herstellerwebseite Ihrer Hauptplatine nach. **Preis: ca. 270 Mark**

Elitegroup K7S5A
Passt der Athlon 1.200 nicht auf das alte Board, dann ist das K7S5A ein gutes Update. Das Board mit dem Sis-753-Chipsatz unterstützt SDR- und DDR-RAM. **Preis: ca. 190 Mark**

SOUNDKARTEN UND BOXEN

Philips A 3.500 Acoustic Power
Das Acoustic-Power-Set ist mit vier ultraflachen Lautsprechern und einem Subwoofer nicht nur Platz sparend, sondern auch klanggewaltig. Kristallklarer Sound bei 40 Watt Effektivleistung sorgt dafür, dass Sie in Spielen fortan mehr auf die Musik achten. **Preis: ca. 350 Mark**

Creative SoundBlaster Audigy Player
Die Audigy Player ist Creatives technologisches Zugpferd. Sie unterstützt 24-Bit-Soundqualität, besitzt einen FireWire-Anschluss und unterstützt die neue 3D-Soundschnittstelle EAX Advanced HD. Das Spiel **Giants: Citizen Kabuto** gibt's übrigens dazu! **Preis: ca. 250 Mark**

Rechnersystem
Der Duron-Prozessor mit 800 MHz ist für aktuelle 3D-Spiele mit seinen 128 MByte Hauptspeicher gerade gut genug ausgestattet. Soundtechnisch herrscht bei diesem System für Spieler allerdings ein starkes Defizit, da der Sound bei dem Rechner direkt von der Hauptplatine kommt. Diese integrierte Klanglösung ist wirklich nicht für Spiele-PCs zu empfehlen.



GRAFIKKARTEN

Ati All-In-Wonder Radeon
Alles drin, alles dran: Diese Grafikkarte besitzt einen flotten 3D-Grafikchip, einen TV-Tuner und ein dickes Softwarepaket, mit dem Sie Ihren PC in ein Videostudio verwandeln. **Preis: ca. 500 Mark**

Inno3D Tornado GeForce2 Ti
Mit 64 MB DDR-Grafikspeicher ist die Tornado ein hervorragender Partner für Hauptprozessoren im Bereich zwischen 800 und 1.200 MHz.
Preis: ca. 300 Mark

MSI MS-8851 GeForce3 Ti 200
Dank guter Leistungsreserven und der Grafikqualität von DirectX8 ist die Karte die beste Wahl, wenn Sie Ihren Hauptprozessor später noch aufrüsten wollen.
Preis: ca. 590 Mark

EINGABEGERÄTE

Saitek R440 Force Feedback Wheel
Stabile Pedale, ein griffiges Lenkrad und ein edles Äußeres: Mit dem R440 wird jedes Rennspiel zu einer wahren Freude. **Preis: ca. 250 Mark**

Thrustmaster FireStorm Wireless
Das FireStorm Wireless ermöglicht es Ihnen, in **FIFA 2002** die WM auch ohne Kabelwirrwarr zu holen. **Preis: ca. 100 Mark**



ZUBEHÖR

Terratec M3Po go
Er ist klein wie ein Disc-Man, kann aber viel mehr – zum Beispiel selbst gebrannte CDs mit MP3-Dateien abspielen.
Preis: ca. 400 Mark

Monitor und Grafikkarte
Mit einer GeForce-256 ist der Duron 800 unterfordert. Ein Grafikkarten-Update und ein neuer Hauptprozessor können hier für deutlich mehr Leistung sorgen. Der 17-Zoll-Monitor ist für alle 2D-Spiele wie Moorhuhn, Die Siedler und Co. sicherlich ausreichend. Für aktuelle 3D-Spiele wie Empire Earth sollte es schon ein 19-Zöller sein.

MONITORE

Elsa Ecomo 440
Stattliche 42,4 Zentimeter Bilddiagonale und ein so scharfes Bild, dass einem die Augen tränen: Mit einer Auflösung von maximal 1.280x1.024 Pixeln ist der 17"-TFT-Monitor definitiv ein Hingucker. **Preis: ca. 2.500 Mark**

AOC 9Klr+
Hohe Farbbrillanz und Bildschärfe, das macht den 9Klr+ für Spieler interessant – ebenso wie die Anschaffungskosten.
Preis: ca. 750 Mark





Aufrüstrechner 4: Athlon 1.100 MHz

GRAFIKKARTEN

Ati All-In-Wonder Radeon 8500
Atis Konkurrenz zu den edlen GeForce3-Karten ist dank ihres TV-Tuners und der vielen Audio- und Video-Anschlüsse nicht nur für Hardcore-Spieler ein Traum. **Preis: ca. 950 Mark**

Asus V8200 T5 Pure
Hier bekommen Sie die 3D-Power der ultraschnellen GeForce3-Variante für vergleichsweise wenig Geld – dafür auch ohne zusätzliche Anschlüsse. **Preis: ca. 900 Mark**

Hercules 3D Prophet III Ti200
Die blaue Edel-Platine beherrscht alle DirectX-8-Features und hat einen TV-Ausgang. Für Prozessoren ab 1.000 MHz. **Preis: ca. 600 Mark**

SOUNDKARTEN UND BOXEN

Terratec MX 6fire 24/96
Genau bis aufs letzte Bit. Mit dieser Soundkarte und dem Metall-Einschub haben Sie alle Soundstandards und Anschlüsse in einem Paket.
Preis: ca. 500 Mark

Hercules XPS 510
Fünf Boxen in Begleitung eines kraftvollen Subwoofers. Das fällt nicht nur den Ohren, sondern auch den Augen auf. **Preis: ca. 300 Mark**



MONITORE

Eizo F931
Wenn es auf Größe ankommt, dann fahren Spieler und DVD-Fans mit dem F931 verdammt gut. Der 21-Zöller schafft eine Auflösung von 1.600x1.280 Pixeln bei flimmerfreien 97 Hertz. Ein schneller Rechner und eine gute Grafikkarte sind dafür Pflicht. **Preis: ca. 2.100 Mark**

EINGABEGERÄTE

Logitech Cordless Desktop Optical
Das edelste Maus-undTastatur-Paket in diesem Jahr kommt im schmucken Schwarz und Anthrazit. Beide sind in reaktionslastigen Spielen zuverlässige Spielpartner.
Preis: ca. 270 Mark

Thrustmaster Top Gun Fox2 Pro Shock
Ein Joystick mit Rumble-Effekt. Das optimale Gerät für Einsteiger, die etwas mehr wollen als nur die Kontrolle.
Preis: ca. 100 Mark



Rechnersystem
Der Mittelklasse-Rechner mit einem Athlon 1.100 ist mit seinen 128 MByte Hauptspeicher und der Sound Blaster Live! zwar eine gute Basis für die meisten Spiele des nächsten Jahres. Trotzdem können Sie Ihrem PC durch Upgrades auch hier noch mehr Spielspaß entlocken, entweder durch edles Zubehör oder ein Upgrade von Hauptprozessor, der Soundkarte oder guten Boxen.



ZUBEHÖR



Microsoft SideWinder Strategic Commander

Mit diesem edlen Gerät können Sie Strategiespiele wie ein junger Gott spielen, denn es ermöglicht Ihnen, komplizierte Abläufe auf Knopfdruck zu aktivieren. Wer den Strategic Commander besitzt, ist in Echtzeit-Strategiespielen eindeutig im Vorteil.
Preis: ca. 100 Mark



INFRA-STRUKTUR

AMD Athlon XP 1.700+

Er ist schnell und funktioniert vielleicht auf Ihrem Mainboard. Studieren Sie das Handbuch Ihrer Hauptplatine, vielleicht brauchen Sie nur diese flotte CPU.
Preis: ca. 430 Mark

MSI K7T266 Pro2-RU

Ein schnelles Heim für den neuen Athlon. Vergessen Sie nicht, einen passenden Aktivkühler dazuzukaufen.
Preis: ca. 400 Mark

Monitor und Grafikkarte

In dem Rechner steckt eine GeForce2 GTS, welche im Zusammenspiel mit dem Prozessor etwas langsam ist. Im Grafikkartenbereich sollte hier auf jeden Fall nachgebessert werden. Sein 19-Zoll-Monitor ist für 3D-Spiele ausreichend. Ein größeres Modell sorgt allerdings nicht nur in Spielen, sondern auch bei DVD-Filmen für ein wesentlich angenehmeres Gefühl.





DIE BESTEN GRAFIKKARTEN

AGP-Karten bis 350 Mark

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip, Speicher	Wertung
3D Prophet 4500	Guillemot	DM 320,-	Kyro II, 64 MB SDR	2,0
V7100 Pro/T	Asus	DM 270,-	GF2 MX-400, 32 MB SDR	2,0
MX400 Pro-VT32S	MSI	DM 249,-	GF2 MX-400, 32 MB SDR	2,0
V7100 Pro Pure 64	Asus	DM 250,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,0
GF2 MX Golden Sample	Gainward	DM 280,-	GF2 MX-400, 32 MB SDR	2,0
Inno3D Kyro II 4500	Innovision	DM 279,-	Kyro II, 64 MB SDR	2,1
3D Prophet 4500 32	Guillemot	DM 250,-	Kyro II, 32 MB SDR	2,1
Vivid! XS	VideoLogic	DM 300,-	Kyro II, 32 MB SDR	2,1
GF2 MX SH MAX	Leadtek	DM 300,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,1
Radeon 32 DDR TV	Ati	DM 320,-	Radeon, 32 MB DDR	2,1
SiluroT400	Abit	DM 240,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,2
Gladiac 511Twin	Elsa	DM 290,-	GF2 MX-400, 32 MB SDR	2,3
MX400Pro-TC64S	MSI	DM 210,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,3
Gladiac 511 TV-Out	Elsa	DM 250,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,3
GA-GF1280RT-64	Gigabyte	DM 250,-	GF2 MX-400, 64 MB SDR	2,3
3D Prophet 4000XT	Guillemot	DM 180,-	Kyro I, 32 MB SDR	2,6
Millennium G550	Matrox	DM 330,-	MGA-G550, 32 MB DDR	2,6
Gladiac 311TV-Out	Elsa	DM 199,-	GF2 MX-200, 32 MB SDR	2,8

AGP-Karten über 350 Mark

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip, Speicher	Wertung
V8200 T5 Deluxe	Asus	DM 999,-	GeForce3 Ti-500, 64 MB DDR	1,4
V8200 Deluxe	Asus	DM 899,-	GeForce3, 64 MB DDR	1,4
Radeon 8500	Ati	DM 749,-	Radeon 8500, 64 MB DDR	1,5
Starforce 822	MSI	DM 820,-	GeForce3, 64 MB DDR	1,6
Tornado GeForce3	Innovision	DM 780,-	GeForce3, 64 MB DDR	1,6
G3 Ti-200 Pro-VT	MSI	DM 649,-	GeForce3 Ti-200, 64 MB DDR	1,6
WinFast Titanium 200 TDH	Leadtek	DM 649	GeForce3 Ti-200, 64 MB DDR	1,6
Gladiac 721TV-Out	Elsa	DM 650,-	GeForce3 Ti-200, 64 MB DDR	1,6
G2 Ti Pro-VT	MSI	DM 399,-	GeForce2 Ti, 64 MB DDR	1,8
3D Prophet II Ti	Guillemot	DM 399,-	GeForce2 Ti, 64 MB DDR	1,8
Radeon 7500	Ati	DM 400,-	Radeon 7500, 64 MB DDR	1,8
Tornado GeForce2 Ti	Innovision	DM 350,-	GeForce2 Ti, 64 MB DDR	1,9

PCI-Grafikkarten

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Wertung
Gladiac 511PCI	Elsa	DM 290,-	MX-400, 32 MB SDR	2,4
V7100 Pro/T PCI	Asus	DM 350,-	MX-400, 32 MB SDR	2,4
SP6800 GF2 MX-400 PCI	Sparkle	DM 230,-	MX-400, 32 MB SDR	2,5
Radeon PCI	Ati	DM 330,-	Radeon, 32 MB SDR	2,5
Prophet 4000 XT PCI	Guillemot	DM 250,-	Kyro I, 32 MB SDR	2,7

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON PC GAMES HARDWARE

PC Games
Wissen, was gespielt wird

WUNSCHZETTEL

Ausgewählte
Spiele-Highlights und
handverlesene Empfehlungen
der Redaktion

VON: ____________________

AN: ____________________

ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE





Battle Realms — Ubi Soft, ca. DM 90,- — 88
Asiatisch angehauchte Schlachten mit fantastischen Animationen.

Empire Earth — Vivendi Universal, ca. DM 90,- — 87
Gewaltiges Echtzeit-Epos: Age of Empires in 3D.

Age of Empires 2 Gold Edition — Microsoft, ca. DM 90,- — 85
Echtzeit-Strategie im Mittelalter, inklusive Add-on.

Sudden Strike Gold — CDV, ca. DM 90,- — 84
Schlachten im Zweiten Weltkrieg, inklusive Add-on.

S.W.I.N.E. — Fishtank, ca. DM 70,- — 81
Grafisch saustarkes, humorvolles 3D-Strategiespiel.

TAKTIK-SPIELE & RUNDENSTRATEGIE





Commandos 2 — Eidos Interactive, ca. DM 90,- — 90
Spannender Taktik-Thriller im Zweiten Weltkrieg.

Desperados — Infogrames, ca. DM 60,- — 87
Lässiger Commandos-Ableger im Wilden Westen.

Civilization 3 (US) — Infogrames, ca. DM 90,- — 86
Kult-Strategiespiel, derzeit nur als englische Special Edition erhältlich.

Etherlords — Fishtank, ca. DM 80,- — 82
3D-Runden-Strategiespiel mit prachtvoller 3D-Fantasy-Grafik.

Call to Power 2 — Activision, ca. DM 30,- — 81
Günstiger Einstieg ins Civilization-Spielprinzip.

ACTION-ADVENTURES

























Evil Twin — Ubi Soft, ca. DM 90,- — 88
Derzeit bestes 3D-Jump&Run: grafisch top, aber schwierig.

American McGee's Alice — Electronic Arts, ca. DM 50,- — 87
Abgefahrene Action-Adaption von Alice im Wunderland.

Outcast — Infogrames, ca. DM 20,- — 84
Spannendes, farbenprächtiges Abenteuer auf dem Planeten Adelpha.

Alone in the Dark 4 — Infogrames, ca. DM 60,- — 77
Gruselig und adrenalinpumpend ab der ersten Minute.

Harry Potter u. d. Stein d. Weisen — Electronic Arts, ca. DM 100,- — 60
1:1-Umsetzung des zauberhaften Blockbusters inkl. Unreal-Grafik.

SPORTSPIELE





NHL 2002 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 89
Rasant, atemberaubend, authentisch: Eishockey vom Feinsten!

NBA Live 2001 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 89
Konkurrenzlos geniale Basketball-Simulation mit Spitzengrafik.

FIFA 2002 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 88
Unbestritten beste Fußballsimulation. Neu: Verbessertes Pass-System.

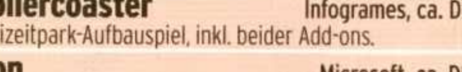
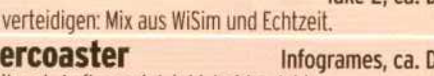
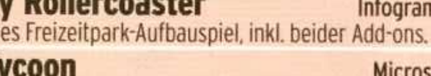
Tennis Master Series — Virgin Interactive, ca. DM 80,- — 82
Präzise, grafisch solide, komplette Tennis-Simulation.

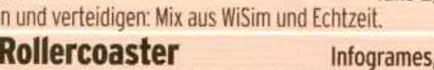
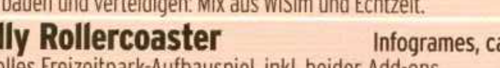
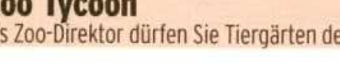
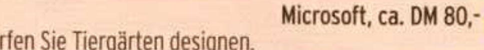
RTL Skispringen 2002 — THQ, ca. DM 60,- — 72
Martin Schmitt auf der Großschanze: gut gemachte Umsetzung.

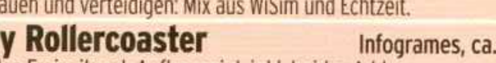
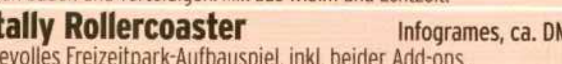
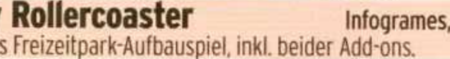
AUFBAU-STRATEGIESPIELE

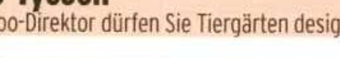
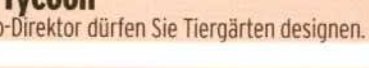
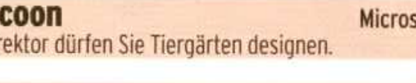


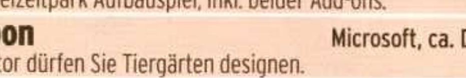
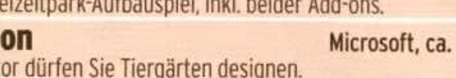
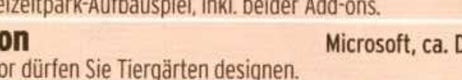


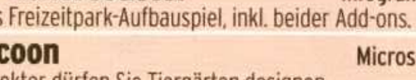




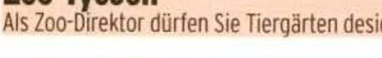
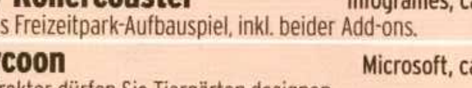
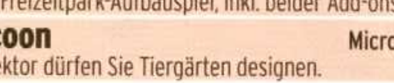
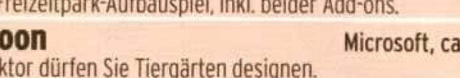
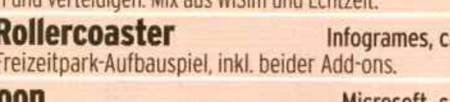
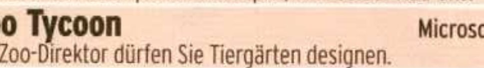
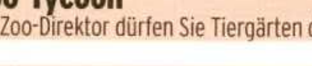






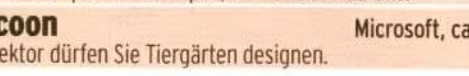





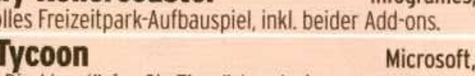
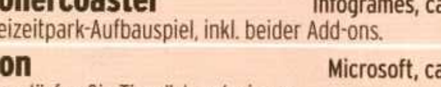
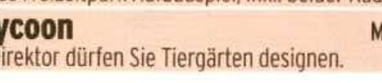
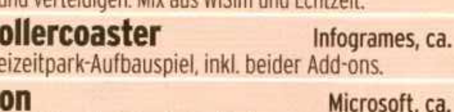
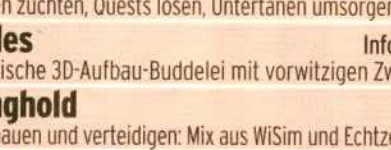
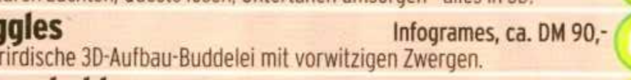
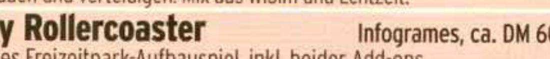
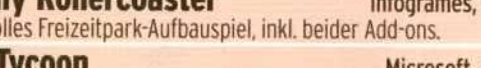




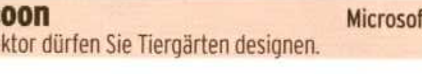
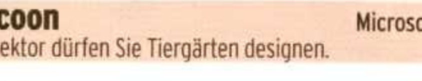
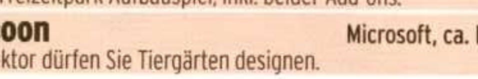
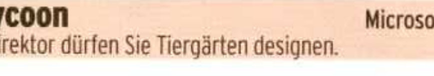
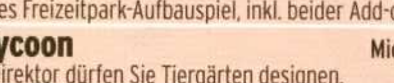
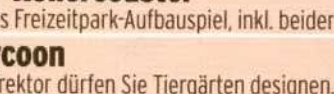
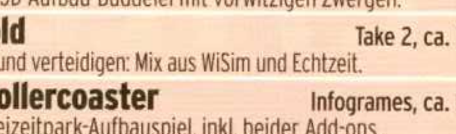




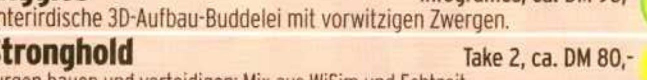



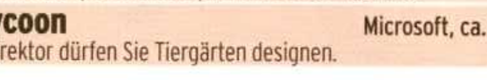
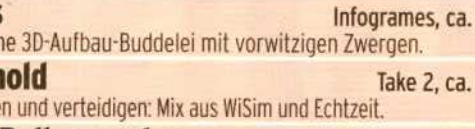
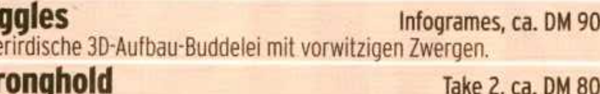








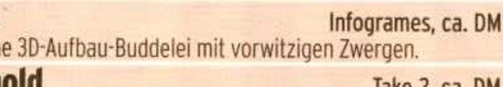
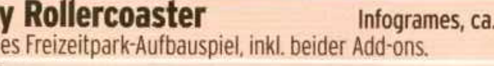
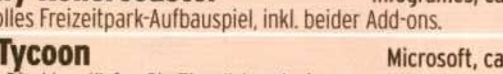
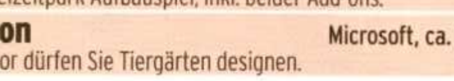
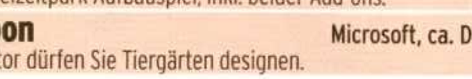





Black & White — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 92
Kreaturen züchten, Quests lösen, Untertanen umsorgen - alles in 3D!

Wiggles — Infogrames, ca. DM 90,- — 89
Unterirdische 3D-Aufbau-Buddelei mit vorwitzigen Zwergen.

Stronghold — Take 2, ca. DM 80,- — 84
Burgen bauen und verteidigen: Mix aus WiSim und Echtzeit.

Totally Rollercoaster — Infogrames, ca. DM 60,- — 81
Liebevolles Freizeitpark-Aufbauspiel, inkl. beider Add-ons.

Zoo Tycoon — Microsoft, ca. DM 80,- — 73
Als Zoo-Direktor dürfen Sie Tiergärten designen.

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate 2 (inkl. Add-on) — Virgin Interactive, ca. DM 75,- — 91
Viel Rollenspiel fürs Geld: derzeit PC-Games-Referenz!

Diablo 2 — Vivendi Universal, ca. DM 40,- — 91
Süchtig machendes, Internet-taugliches Fantasy-Action-Rollenspiel.

Deus Ex — Eidos, ca. DM 40,- — 89
Düsterer Sci-Fi-Thriller mit enormen spielerischen Freiheiten.

Gothic — Shoebox, ca. DM 80,- — 85
Opulentes Rollenspiel, hohe Komplexität, wunderschöne 3D-Welt.

Arcanum — Vivendi Universal, ca. DM 80,- — 78
Anspruchsvolles Fantasy-Rollenspiel für Kenner.

EGO-SHOOTER & TAKTIK-SHOOTER




No One Lives Forever — Electronic Arts, ca. DM 80,- — 91
Groovy, Baby: Agenten-Thriller mit 60er-Jahre-Flair.

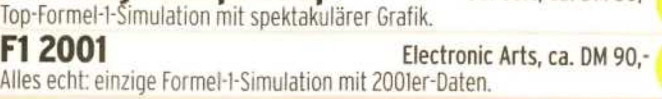
Operation Flashpoint Gold-Pack — Codemasters, ca. DM 90,- — 88
Realistisch anmutender Taktik-Shooter, viel Abwechslung.

Return to Castle Wolfenstein — Activision, ca. DM 90,- — 86
Ab 18: abgefahrener Shooter auf einer schwer bewachten Burg.

Aliens vs. Predator 2 — Vivendi Universal, ca. DM 90,- — 85
Ab 18: stellenweise unerträgliche Alien-Spannung.

Red Faction — THQ, ca. DM 80,- — 80
Konventioneller, aber vergnüglicher Ego-Shooter unter Tage.

MOTORSPORT

Colin McRae Rally 2.0 — Codemasters, ca. DM 30,- — 87
Standards setzende, spielspaßoptimierte Rallye-Simulation.

Moto Racer 3 — Electronic Arts, ca. DM 80,- — 82
Alles in einem: Motocross, Straßenrennen, Trial u. v. m.

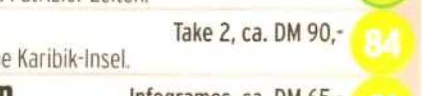
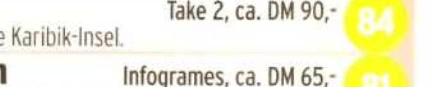
Rally Trophy — Jowood, ca. DM 80,- — 82
Nicht ganz einfaches Rennspiel mit aufgemotzten Oldtimern.

F1 Racing Championship — Ubi Soft, ca. DM 30,- — 80
Top-Formel-1-Simulation mit spektakulärer Grafik.

F1 2001 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 76
Alles echt: einzige Formel-1-Simulation mit 2001er-Daten.

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN




Fußballmanager 2002 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 86
Exzellenter Vereinsmanager inkl. Original-Bundesliga-Daten.

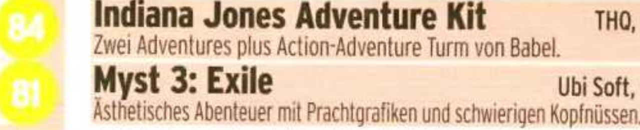
Anno 1602 Königsedition — Electronic Arts, ca. DM 40,- — 85
WiSim-Klassiker inkl. Add-on; läuft auch auf älteren Rechnern.

Patrizier 2 — Infogrames, ca. DM 60,- — 85
Komplexe Wirtschaftssimulation zu Patrizier-Zeiten.

Tropico — Take 2, ca. DM 90,- — 84
Als Diktator herrschen Sie über eine Karibik-Insel.

Anstoß Meister-Edition — Infogrames, ca. DM 65,- — 81
Zweitbester Fußballmanager inkl. Simulation Anstoß Action.

ADVENTURES



Die Flucht v. Monkey Island — Electronic Arts, ca. DM 70,- — 85
Gag-Feuerwerk mit Möchtegern-Pirat Threepwood - Referenz!

Monkey Island Collection — THQ, ca. DM 30,- — 81
Teil 1 bis 3 der Kult-Comedy-Adventures in einem Paket.

Stupid Invaders — Ubi Soft, ca. DM 90,- — 78
Nicht immer geschmackssicheres Comic-Adventure.

Indiana Jones Adventure Kit — THQ, ca. DM 30,- — 75
Zwei Adventures plus Action-Adventure Turm von Babel.

Myst 3: Exile — Ubi Soft, ca. DM 90,- — 60
Ästhetisches Abenteuer mit Prachtgrafiken und schwierigen Kopfnüssen.

SCI-FI-ACTION UND FLUGSIMULATIONEN

Eurofighter Typhoon — Koch Media, ca. DM 30,- — 87
Kampfjet-Simulation mit Kampagne - Action mit toller Grafik.

Aquanox — Fishtank, ca. DM 70,- — 85
Grafik-Referenz: exzellenter Unterwasser-Ballerspaß.

Mech Warrior 4: Vengeance — Microsoft, ca. DM 70,- — 85
Erstklassige, optisch beeindruckende Kampfroboter-Simulation.

Comanche 4 — Electronic Arts, ca. DM 90,- — 83
Kampfhubschrauber-Actionspiel mit Top-Grafik.

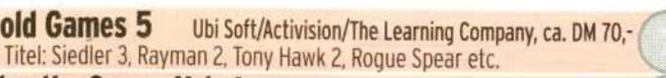
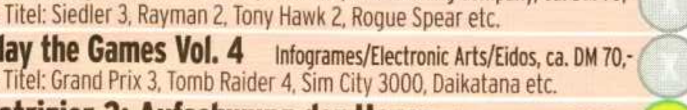
IL-2 Sturmovik — Ubi Soft, ca. DM 90,- — 76
Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulation - akkurat bis zur letzten Schraube.

ADD-ONS & SPIELESAMMLUNGEN








Gold Games 5 — Ubi Soft/Activision/The Learning Company, ca. DM 70,- — X
15 Titel: Siedler 3, Rayman 2, Tony Hawk 2, Rogue Spear etc.

Play the Games Vol. 4 — Infogrames/Electronic Arts/Eidos, ca. DM 70,- — X
15 Titel: Grand Prix 3, Tomb Raider 4, Sim City 3000, Daikatana etc.

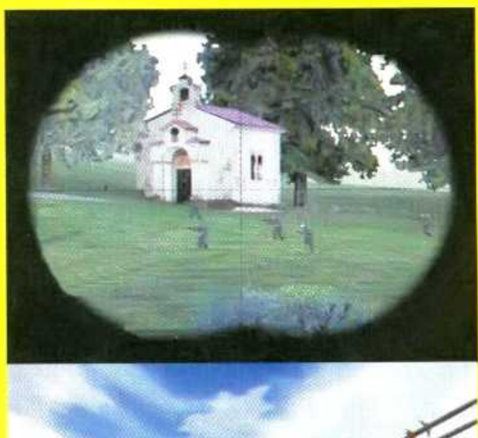
Patrizier 2: Aufschwung der Hanse — Ascaron, ca. DM 60,- — 85
Ergänzt und verbessert Patrizier 2 um eine Fülle von Funktionen.

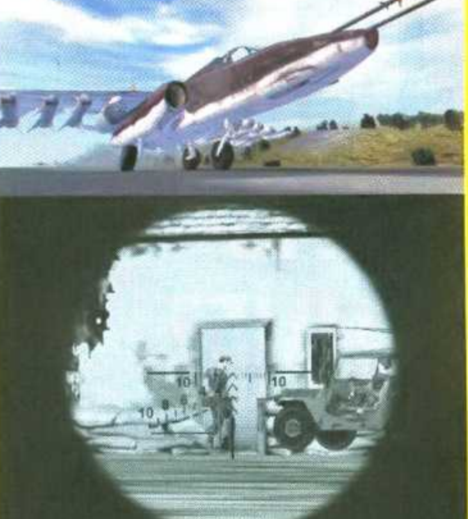
C&C: Alarmstufe Rot - Yuris Rache — Electronic Arts, ca. DM 40,- — 82
Gehaltvoller Zusatz: zwei Kampagnen, neue Einheiten.

Die Sims: Hot Date — Electronic Arts, ca. DM 50,- — 81
Dritte Zugabe: Erweitert Die Sims um ein Vergnügungsviertel.

Was können wir sonst noch ins Spiel bringen? Löchern Sie uns!

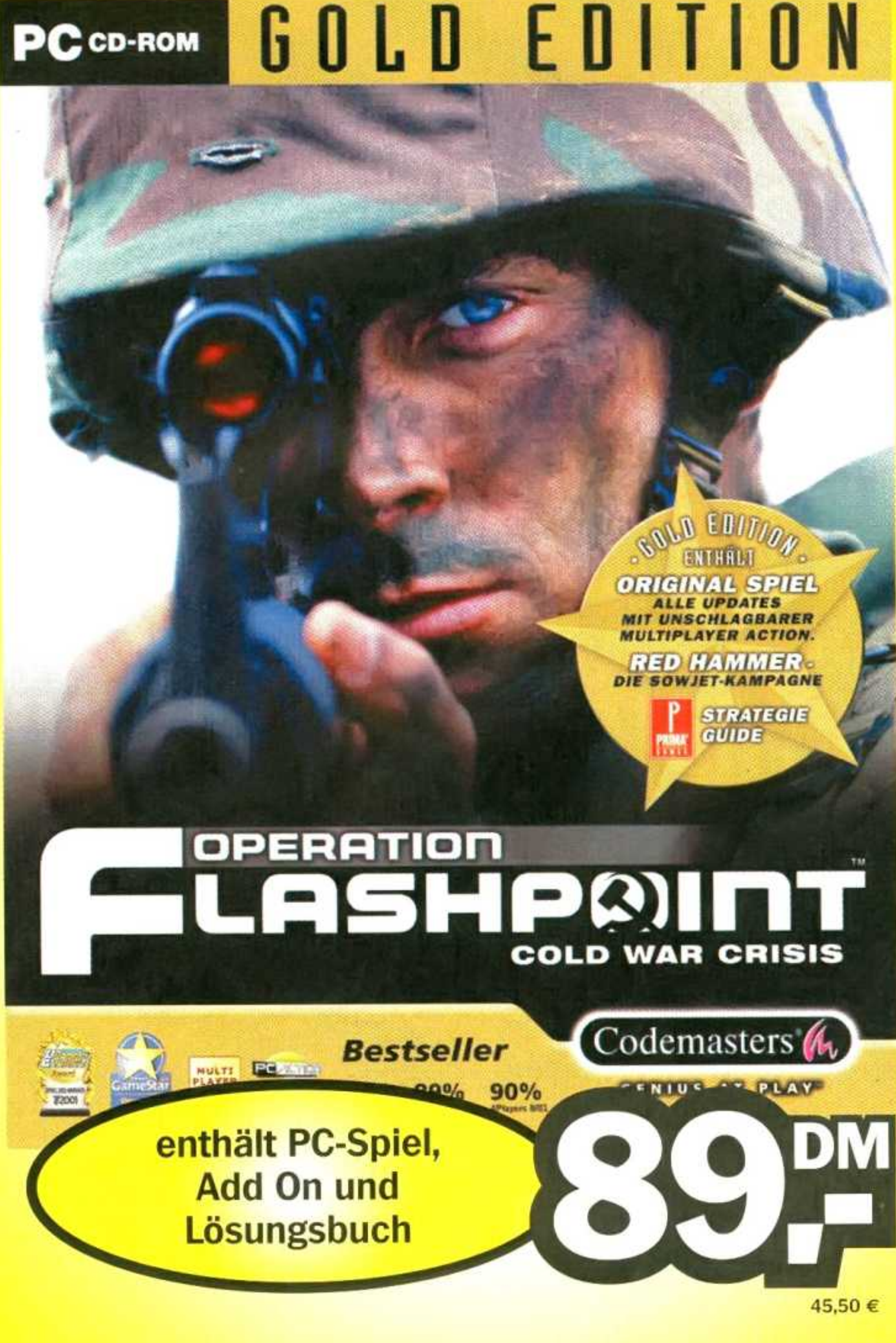








Screenshots



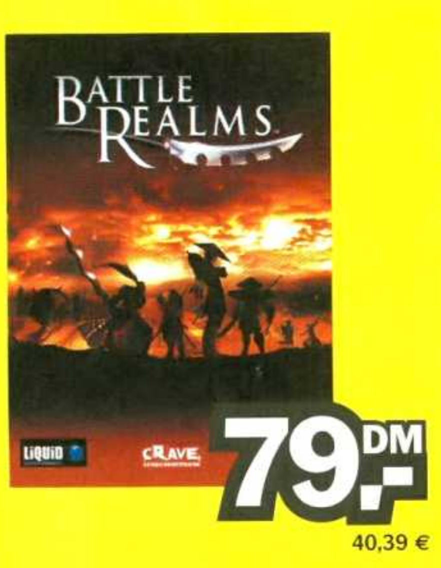
enthält PC-Spiel, Add On und Lösungsbuch **89,- DM**

45,50 €



enthält Add On und Lösungsbuch **39,- DM**

19,94 €



79,- DM

40,39 €



79,- DM

voraussichtlich ab 13.12 erhältlich

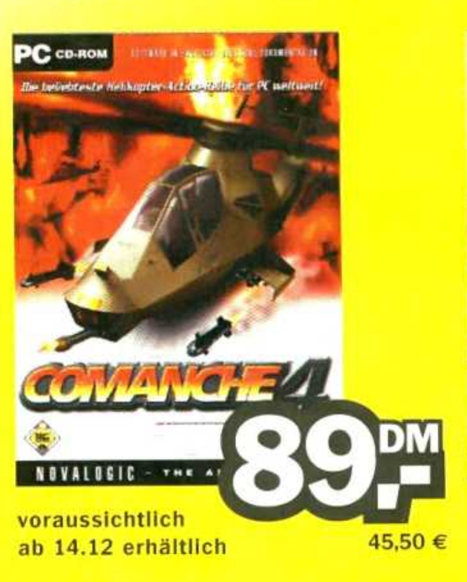
40,39 €



79,- DM

voraussichtlich ab 6.12 erhältlich

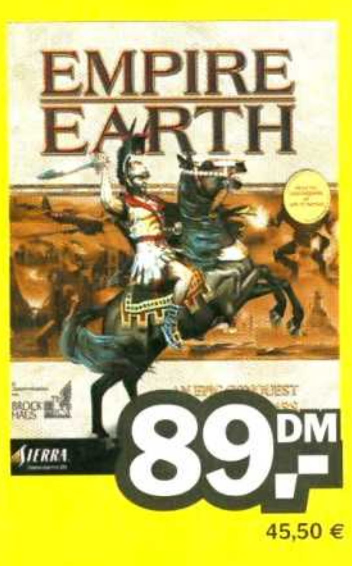
40,39 €



89,- DM

voraussichtlich ab 14.12 erhältlich

45,50 €



89,- DM

45,50 €

ProMarkt: 03044 Cottbus · 04329 Leipzig · 04509 Wiedemar · 06124 Halle-Neustadt · 06128 Halle · 06217 Merseburg · 06449 Aschersleben · 06766 Bobbau/Wolfen · 06842 Dessau-Mildensee · 06886 Wittenberg · 08523 Plauen · 99734 Nordhausen · 10365 Berlin-Lichtenberg · 10365 Berlin-Lichtenberg 10719 Berlin-Charlottenburg · 12053 Berlin-Neukölln · 12277 Berlin-Marienfelde · 12351 Berlin-Gropiusstadt · 12619 Berlin-Hellersdorf · 13187 Berlin-Pankow · 13357 Berlin-Wedding · 13405 Berlin-Reinickendorf · 13581 Berlin-Spandau · 14473 Potsdam · 14624 Dallgow · 14778 Wust/Brandenburg · 15230 Frankfurt/Oder · 16225 Eberswalde · 16356 Eiche · 17489 Greifswald · 22869 Schenefeld · 28207 Bremen-Hastedt · 28259 Bremen-Huchting · 28277 Bremen-Kattenturm · 38820 Halberstadt · 38300 Wolfenbüttel · 38440 Wolfsburg · 38855 Wernigerode · 39104 Magdeburg · 39326 Hermsdorf · 39576 Stendal · 67059 Ludwigshafen-City · 67065 Ludwigshafen-Rheingönheim · 67346 Speyer · 67549 Worms · 68161 Mannheim-City · 68163 Mannheim-Neuostheim · 68519 Viernheim 68789 St.-Leon-Rot · 69115 Heidelberg-City · 69123 Heidelberg-Pfaffengrund · 70173 Stuttgart · 74076 Heilbronn · 76185 Karlsruhe · 78054 VS-Schwenningen 79194 Gundelfingen · 82166 Gräfelfing · 84030 Landshut · 90429 Nürnberg-Muggenhof · 90482 Nürnberg-Mögelsdorf · 92637 Weiden · 93051 Regensburg 94032 Passau · 95326 Kulmbach · 95615 Marktredwitz · 96052 Bamberg

MakroMarkt: 08056 Zwickau · 09111 Chemnitz · 09247 Röhrsdorf · 09456 Annaberg-Buchholz · 01589 Riesa · 02625 Bautzen · 22525 Hamburg-Stellingen 24223 Kiel-Raisdorf · 24768 Rendsburg · 26723 Emden · 26789 Leer · 30519 Hannover-Döhren · 40764 Langenfeld · 42651 Solingen · 42853 Remscheid 44623 Herne · 46395 Bocholt · 49074 Osnabrück · 67433 Neustadt an der Weinstraße

ProMarkt + MakroMarkt
86 mal in Deutschland.



ProMarkt
Preise gut. Leute gut.

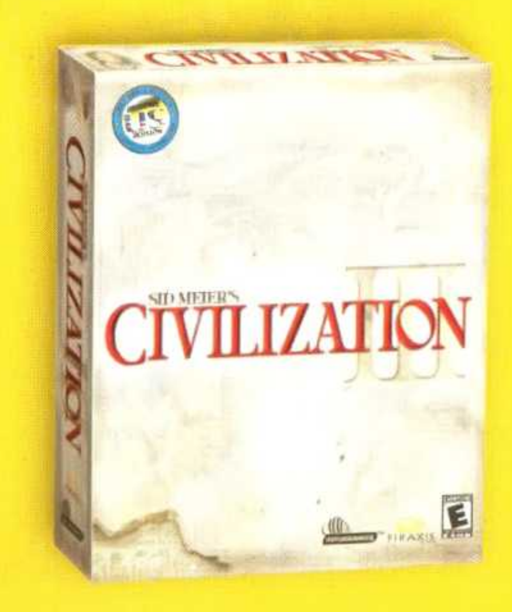
MakroMarkt
Preise gut. Leute gut.

IN YOUR WORLD

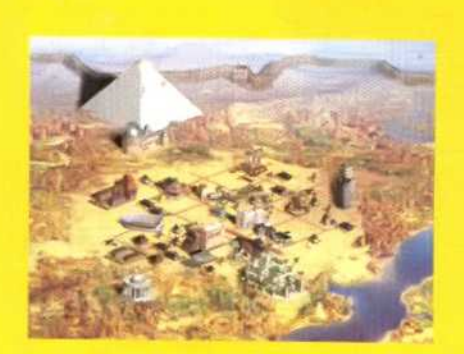
ARE YOUR PEOPLE AHEAD OF THEIR TIME?

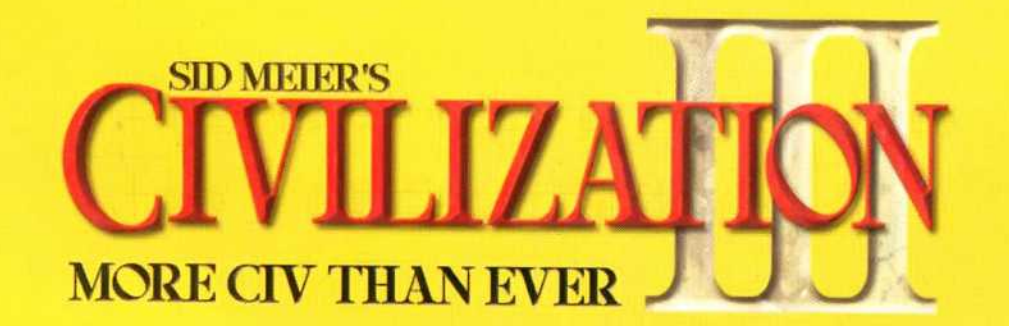
4,000 BC 3,500 BC 3,000 BC 2,500 BC 2,000 BC 1,500 BC 1,000 BC 500 BC 0 500 AD 1,000 AD 1,500 AD 2,000 AD

Civilization III bietet dir die Möglichkeit, die Geschichte der Menschheit neu zu schreiben. Führe ein Volk deiner Wahl durch die Jahrhunderte, von einem Stamm einfacher Nomaden bis zu einer gewaltigen Nation, die als erste einen Planeten außerhalb unseres Sonnensystems kolonisiert. Gründe und verwalte neue Städte, baue Verkehrs- und Handelsnetze auf und erforsche mit Hilfe der Wissenschaft neue Technologien. Errichte gewaltige Weltwunder wie die Pyramiden und die chinesische Mauer. Beweise diplomatisches Geschick, wenn es darum geht, mit Hilfe von Handelsvereinbarungen und militärischen Bündnissen die eigene Kultur zu stärken. Sichere deine Grenzen und den Frieden, wenn Du kannst. Führe deine Armeen siegreich in die Schlacht, wenn Du mußt. Es spielt keine Rolle, welche Staatsform Du für dein Volk gewählt hast: Ob Monarchie, Republik, Kommunismus oder ein anderes Staatssystem - Die Macht liegt allein bei dir.



Original U.S. Version









www.civ3.com



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

PRIVATE ÜBERSETZUNG VON CIVILIZATION 3 GESTOPPT

„Infogrames hat **keine andere Wahl**"

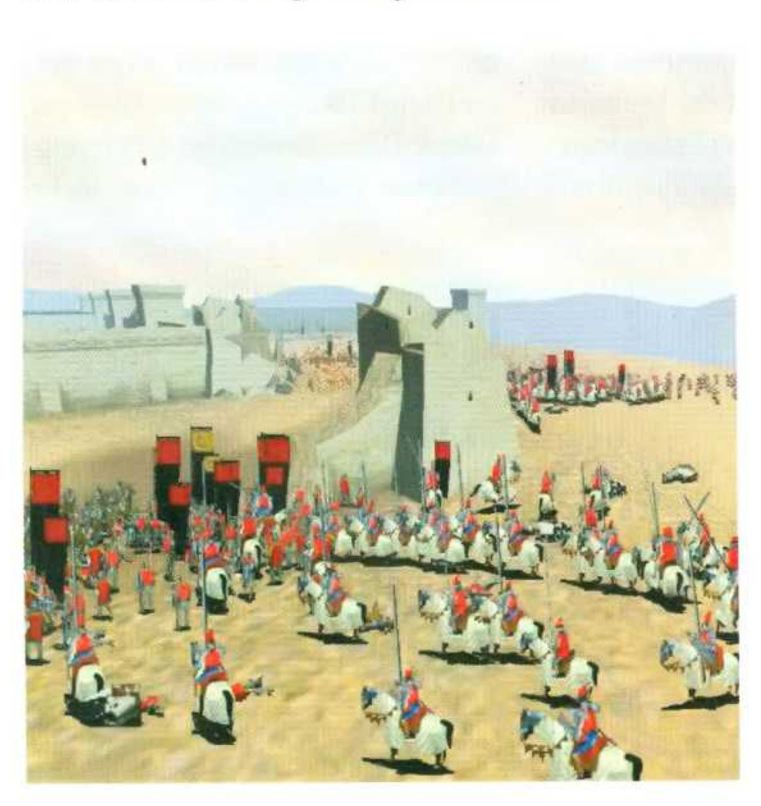
PC Games: Civilization 3 ist in den USA seit dem 16. November erhältlich, deutsche Käufer müssen sich bis März 2002 gedulden. Woher kommt diese Verzögerung?
Michael Wetzel: Ursache für die Verschiebung sind fehlerhafte Tools zur Sprachlokalisierung, außerdem wurden versehentlich einige Originaltexte direkt in den Programmcode und nicht in die Textdatenbank integriert.
PC Games: Eine unabhängige Fangruppe arbeitete seit dem 1. November an der Übersetzung von **Civilization 3** und war nach deren Aussage bereits zu 46 Prozent fertig. Warum habt ihr mit einer Unterlassungsverfügung das Projekt gestoppt?
Michael Wetzel: Grund für diesen Schritt ist unter anderem die Verletzung der Urheberrechte, die bei Sid Meier und seiner Firma Firaxis liegen. Jeglicher Inhalt von Computerspielen unterliegt Urheberrechten. Infogrames hatte daher zum jetzigen Zeitpunkt keine andere Wahl, als das Übersetzungsprojekt erst einmal formal zu stoppen. Diesbezüglich sind wir Firaxis verpflichtet.

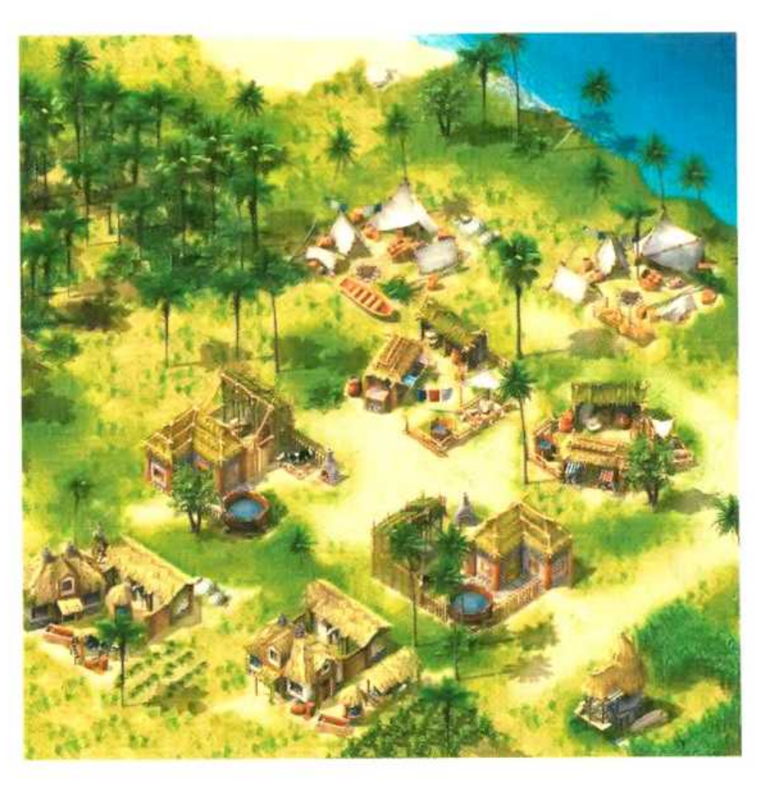

MICHAEL WETZEL ist PR-Manager bei Infogrames Deutschland.

PC Games: Damit ist die Arbeit von Kai Fiebich und seinem Team verloren?
Michael Wetzel: Nicht unbedingt. Wir prüfen zurzeit in Gesprächen mit Firaxis, welche Möglichkeiten der Kooperation es diesbezüglich geben könnte.
PC Games: Es könnte also sein, dass die Arbeit aufgeteilt wird?
Michael Wetzel: Die deutsche Lokalisierung durch Infogrames ist bereits sehr weit vorangeschritten. Und da wie erwähnt einige Texte im Programmcode liegen, kann nur Infogrames selbst das komplette Spiel übersetzen. Die Fangruppe um Projektleiter Kai Fiebach konnte laut eigenen Aussagen nur Teilbereiche übersetzen.

Medieval: Total War

400 Jahre finsterstes Mittelalter wird die Schlachtensimulation **Medieval** umfassen. Historische Kämpfer wie William Wallace, Jeanne d'Arc und Kublai Khan führen ihre Armeen durch Europa, machen Kreuzzüge nach Afrika und bestreiten den Hundertjährigen Krieg zwischen Frankreich und England. Im Herbst 2002 will Creative Assembly die viel versprechende Simulation altertümlicher Taktiken fertig haben, die auf der **Shogun**-Engine basiert.





Patrizier-Nachfolger

Ascaron arbeitet an dem Nachfolger von **Patrizier 2**. Als Leichtmatrose in der Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts muss man sich zum Fernhändler oder zum Gouverneur hocharbeiten. Die Spieltiefe des Wirtschaftssystems wurde zugunsten von Aufbau, Entdeckung, Politik und Seeschlachten verringert. Die Spielwelt der karibischen See ist zirka viermal so groß wie der Hanseraum und enthält etwa dreimal so viele Städte.

Rollercoaster Tycoon Add-on

Seit dem Erscheinen ist Rollercoaster Tycoon Stammgast in den US-Charts. Ein drittes Add-on wird es dennoch nicht geben, wie uns Chris Sawyer auf Anfrage mitteilte. Stattdessen arbeite er an zwei noch streng geheimen Projekten.

Stronghold

Am 9. November erschien der Patch, der Multiplayer-Bugs und einzelne Crashs beheben sollte. Nach drei Tagen warnte Take 2, der Patch würde einen Virus enthalten. Entwarnung vier Stunden später: Norton Antivirus hielt das Programm irrtümlich für einen Schädling.

Tropico: Paradise Island

Das Add-on erweitert das Aufbau-Strategiespiel um 20 neue Szenarien, zusätzliche Gebäude, Öko- und All-inclusive-Touris sowie ein Sozialversicherungssystem. Neue Attribute für die Diktatoren garantieren ab Januar 2002 auch dem bösartigsten Herrscher Erfolg.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	Anno 1503	Aufbau-Strategie I Februar 2002	EA Games
2	Empire Earth	Echtzeit-Strategie I Dezember 2001	Vivendi Universal
3	Civilization 3 dt.	Runden-Strategie I März 2002	Infogrames
4	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie I Februar 2002	Vivendi Universal
5	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie I Mai 2002	Microsoft
6	Battle Realms	Echtzeit-Strategie I Dezember 2001	Ubi Soft
7	Star Trek: Armada 2	Echtzeit-Strategie I Dezember 2001	Activision
8	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie I Februar 2002	Infogrames
9	B&W: Insel der Kreaturen	Strategie I Dezember 2001	EA Games
10	Die Sims: Hot Date	Strategie I Dezember 2001	EA Games

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

BELAGERUNG Dank der Hotkeys und der frei einstellbaren Formationen soll auch in solchen Massenschlachten der Überblick gewährleistet sein.

Warrior Kings

Frische Ideen sind immer gut. Black Cactus' Echtzeit-Spektakel steckt voll davon und hat genug Potenzial, das Genre nachhaltig zu beeinflussen.

Die meisten Echtzeit-Strategiespiele laufen nach dem **Command & Conquer**-Schema ab: Sie übernehmen eine Fraktion, bauen Einheiten, schicken die dann in zehn oder zwölf Missionen in die Schlacht, gewinnen und übernehmen eine andere Fraktion, bauen Einheiten ... der Rest ist bekannt. Klar, das hat sich bewährt. Das klappt gut. Innovativ ist es aber bestimmt nicht – **Warrior Kings** schon.

Auf dem Papier existieren auch bei dem Erstlingswerk der britischen Firma Black Cactus drei Fraktionen – die Heiden, die Gottgläubigen und die Technologiebesessenen. In der Praxis verschwimmen die Grenzen allerdings ständig. Das funktioniert so: Sie starten die mittelalterliche Kampagne „neutral" und entwickeln sich durch Forschung und Einheitenbau in verschiedene Richtungen. Wer böse sein will, baut einfach ausschließlich heidnische Soldaten und darf sich irgendwann über finstere Dämonen in seinen Reihen freuen; wer es ausgewogener mag, der macht von allem ein bisschen was und wird dadurch zum Allround-Talent. Diese fließenden Übergänge gestalten insbesondere den Mehr-



UNGLÄUBIG Hier ist eine gewaltige Armee der dämonischen Heiden auf dem Vormarsch. Das 3D-Terrain hat auch Auswirkungen auf die Kampfhandlungen.


MONSTRÖS Die Einheiten (hier der so genannte Behemoth) glänzen mit tollem Aussehen und vielen Spezialfähigkeiten.


WASSERSTRASSE Auch im kühlen Nass geht es hoch her – Lufteinheiten suchen Sie leider vergebens.

spielermodus sehr interessant: Statt festgefahrener Taktiken, weil man alle Einheiten des Gegners von Beginn an kennt, regiert bei **Warrior Kings** die situationsbezogene Abwechslung.

Im Einzelspielermodus geht die spielerische Freiheit so weit, dass sich die Storyline dem Spielverhalten anpasst. Das erinnert durchaus an **Black & White** – ein Beispiel: In einer Mission will der wütende Mob gerade eine vermeintliche Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrennen. Sie können nun Ihre Armee zur Rettung vorbeischicken oder die Alte brutzeln lassen. Im ersten Fall hilft Ihnen die dankbare Dame beim Bau einer neuen Einheit, im zweiten bleibt Ihnen diese „gute" Truppengattung verwehrt und Sie werden ein bisschen böser. Generell ist die Kampagne ziemlich stark geskriptet und mit vielen kleinen Zwischenmissionen garniert – hier lässt **Empire Earth** schön grüßen.

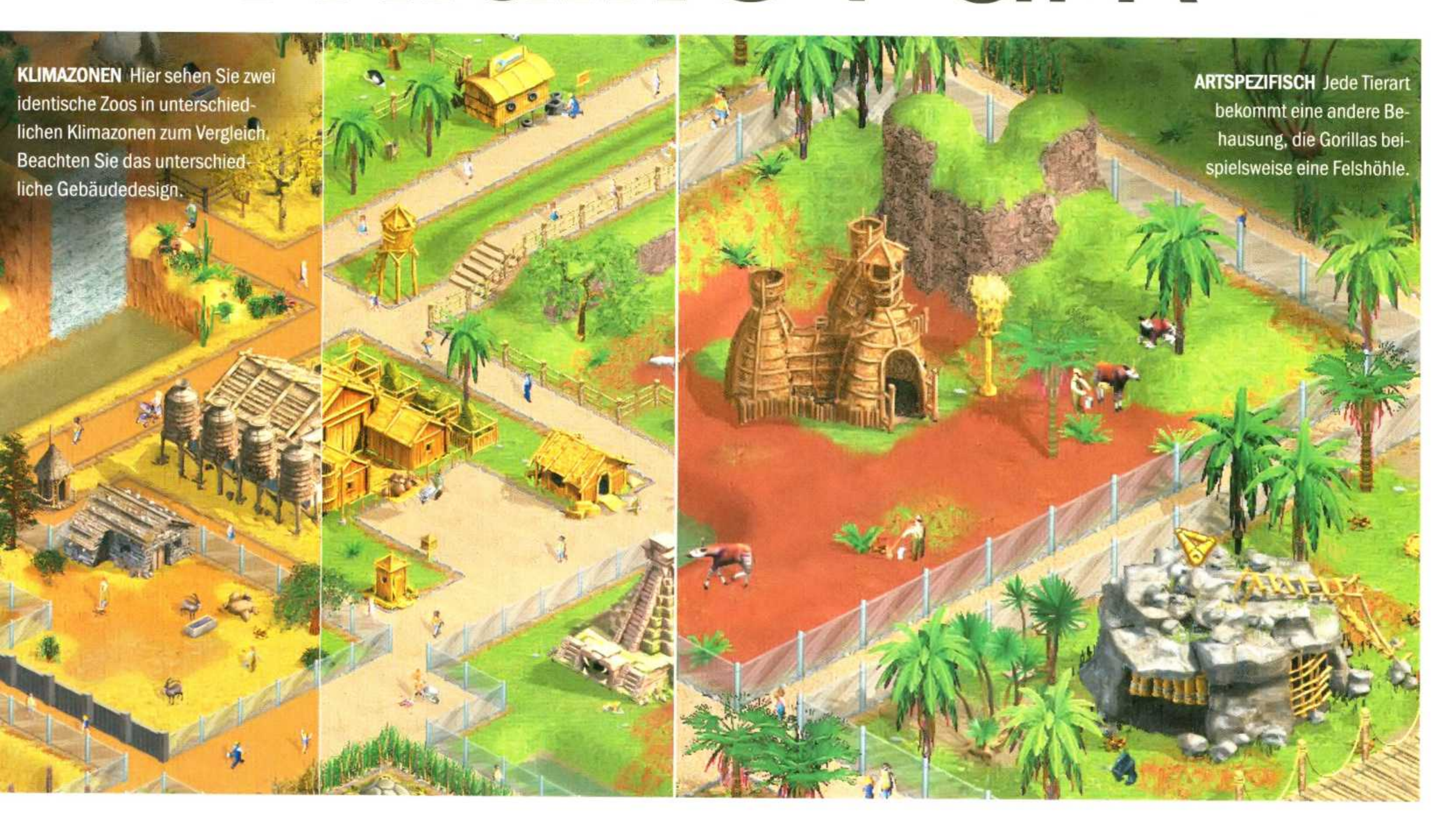
Auch grafisch macht **Warrior Kings** einen blendenden Eindruck: Die voll dreh- und zoombare 3D-Umgebung wirkt unglaublich detailliert, die Modelle sehen klasse aus und mit den meisten Objekten können Sie interagieren. So werden Bäume gefällt, wenn eine besonders große Einheit über sie hinwegwalzt, und ganze Holzpalisaden brennen durch ein heimtückisch gelegtes Feuer nieder. Die Sichtlinie Ihrer Armee wird übrigens ebenfalls durch das Terrain beeinflusst – aufmerksame Spieler achten also auf dichte Wälder; wenn da nämlich plötzlich ein paar Vogelschwärme verschreckt auffliegen, ist etwas im Busch.

ERSTEINDRUCK

Wow! Ich bin wirklich beeindruckt. In ***Warrior Kings*** *stecken so viele neue und tolle Ideen, dass ich mir gar nicht ausmalen möchte, was daraus werden könnte. Nicht schon wieder so ein Stundenfresser ...* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Black Cactus
Termin .... Februar 2002

Wildlife Park



KLIMAZONEN Hier sehen Sie zwei identische Zoos in unterschiedlichen Klimazonen zum Vergleich. Beachten Sie das unterschiedliche Gebäudedesign.

ARTSPEZIFISCH Jede Tierart bekommt eine andere Behausung, die Gorillas beispielsweise eine Felshöhle.

So **spaßig wie Rollercoaster Tycoon und so lebendig wie Die Sims** soll Wildlife Park werden. Gegen Fishtanks Tierparkspiel zieht Konkurrent Zoo Tycoon den Kürzeren.

In **Wildlife Park** schlüpfen Sie wie im kürzlich erschienenen **Zoo Tycoon** in die Rolle von Zoodirektor und Manager in Personalunion. Das Prinzip der beiden Titel ist sehr ähnlich: In der Kampagne oder im freien Spiel errichten Sie Stallungen, siedeln über 50 Tierarten an, bauen Restaurants, Souvenirläden und Streichelzoos für die Besucher und stellen Personal ein. Beim genaueren Hinschauen macht **Wildlife Park** in entscheidenden Punkten einen besseren Eindruck als der Genre-Kollege. Damit ist weniger die um einiges hübschere Grafik gemeint. **Wildlife Park** zeigt im Spieldesign durchdachte Ansätze, die vieles von dem bieten, was in **Zoo Tycoon** gefehlt hat. Beispielsweise ist das Mikromanagement für die zwölf enthaltenen Berufsgruppen (Pfleger, Gärtner, Serviceleute, Tierärzte etc.) so gehalten, dass Sie Ihren Angestellten auf Wunsch direkte Befehle erteilen können, also etwa um sofort ein bestimmtes Tier zu füttern, zu behandeln oder ein Gehege zu säubern. Sehr praktisch ist die Möglichkeit, fertige Stallungen zu speichern und in späteren Missionen wieder zu laden. Das erspart die lästigen Standardabläufe, die am Anfang jedes Szenarios stehen. Die Auswahl an Attraktionen ist mit unterschiedlichen Tiershows, etwa einem Delfinarium, sehr umfangreich. Ein engagierter Trainer bringt den schlauen Meeressäugern Tricks bei, für deren Präsentation die Gäste gerne tief in die Tasche greifen. Dem wirtschaftlichen Aspekt kommt eine größere Bedeutung zu, als das in **Zoo Tycoon** der Fall war, wodurch der Schwierigkeitsgrad in den 20 Szenarien laut Angabe der Entwickler etwas höher liegen wird, noch dazu weil die Zoos in verschiedenen Klimazonen gebaut werden, die sich auf die Tiere auswirken. Ein Pinguin ist in der Savanne weitaus schwerer und mit mehr finanziellem Aufwand zufrieden zu stellen als ein Löwe, Kamele fühlen sich in der Tundra alles andere als wohl. Für die Gestaltung der Gehege dürfen Sie das Gelände verändern (sogar Wasserfälle einbauen), Pflanzen und Spielzeuge einfügen und Stallungen errichten, die für jede Tierart und in jeder Klimazone anders aussehen. Die Zufriedenheit mit Ihrem Heim merken Sie den Zoobewohnern am Verhalten an, das von begeistertem Umhertollen bis zur Apathie reicht.

ERSTEINDRUCK

*Super: **Wildlife Park** macht vieles besser, was mich bei **Zoo Tycoon** gestört hat. Wenn die Szenarien und das Wirtschaftssystem den Praxistest erfolgreich bestehen, wird das Spiel garantiert ein Hit.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Novatrix
Termin .... Mai 2002


Die dunklen Armeen stehen unter seinem Befehl.
Und du bestimmst sein Schicksal.
Offizielle Star Wars™ Webseite
www.starwars.com
PC CD-ROM
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
GALACTIC
BATTLEGROUNDS
LUCAS Arts
PC CD
www.electronicarts.de
www.lucasarts.com

Car Tycoon



MODELLVIELFALT Ein Auto besteht aus vier Einzelteilen unterschiedlichster Qualität. Wie gut der Wagen bei den Käufern ankommt, ist unvorhersehbar.

STILL UND STARR Das Programm gibt nur wenige Informationen preis. Eine genaue Konkurrenzanalyse ist nicht möglich.

Chrysler in den roten Zahlen, Ford im Umbau, Opel vor der letzten Chance. **Könnten Sie es besser?** In Car Tycoon dürfen Sie die boomenden 50er-Jahre in die Neuzeit retten.

Dabei ist es ganz einfach, einen Automobilkonzern zu leiten. In der Fabrik werden Karosserie, Innenausstattung, Fahrwerk und Motor zu einem möglichst funktionellen, ästhetischen Ganzen zusammengeschraubt, im Autohaus an den Mann gebracht und in den konzereigenen Werkstätten für teures Geld repariert. Der Erfolg ist vorprogrammiert. Jedenfalls könnte er es sein, wenn, ja wenn es keine Konkurrenz gäbe. Die versucht nämlich ebenfalls ihre Autos auf den Markt zu werfen – so kommt es schnell zu einem gnadenlosen Verdrängungswettbewerb.

Car Tycoon wird einen amerikanischen Landstrich der 50er-Jahre simulieren, in dem brave Familienväter morgens zur Arbeit gehen und die Hausfrauen in den Vororten die Einkäufe besorgen. Zur perfekten Idylle gehören zu dieser Zeit zwei Autos pro Haushalt, und genau hier wittern vier Autofirmen ihre Chance. Auf dem Spielfeld liegen – auf mehrere Kleinstädte verteilt – leer stehende Fabriken, Autohäuser und Werkstätten, die nach Investoren suchen. Mit wenigen Mausklicks werden dort neue Fahrzeugtypen entwickelt und gebaut, um anschließend an den Mann gebracht zu werden. Da vom Kleinwagen über das Sportcoupé bis zum LKW zahllose Modellvarianten gebaut werden können und es keine Möglichkeit gibt, Kundenwünsche herauszufinden, bleibt nichts anderes übrig, als irgendetwas zu bauen und das dann mit möglichst viel Werbung an den Mann zu bringen. Auf der Landkarte wurden daher einige gut versteckte Agenturen verteilt, die Plakat-, Radio- und TV-Werbung verkaufen; auch Kfz-Großabnehmer wie zum Beispiel Autovermietungen und Zulieferbetriebe für Autoteile sind dort mit etwas Mühe auszumachen.

Car Tycoon könnte eine Mischung aus **Crazy Factory** und **Monopoly Tycoon** werden. Obwohl nicht allzu viele Handlungsfreiheiten bestehen, wird man doch Erfolg und Misserfolg auf seine Marketing- und Finanzkenntnisse zurückführen können. Nur wer zum richtigen Zeitpunkt investiert und den richtigen Riecher für Modell- und Preispolitik beweist, wird trotz der Konkurrenz und der gnadenlosen Verbraucher eine Chance haben, seinen Konzern ins 21. Jahrhundert zu führen.

ERSTEINDRUCK

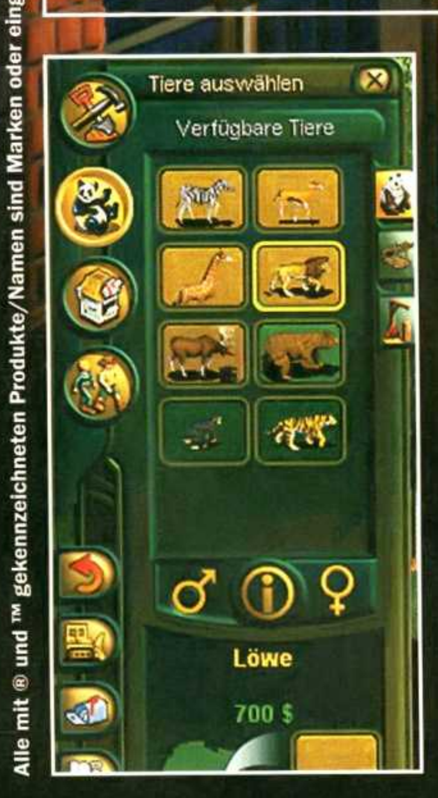
Erst, wenn die Stadt im Stau erstickt, werde ich aufhören, mit Sonderangeboten meine Wagen an den Mann zu bringen. ***Car Tycoon*** *könnte einer jener Titel werden, die trotz oder wegen ihrer Einfachheit monatelang Spaß machen.* HARALD WAGNER

Entwickler	Vectorcom
Termin	Dezember 2001

Microsoft

ZOO TYCOON

Alles grunzt, frisst und schmust auf dein Kommando.



Hier hat nur einer was zu sagen. Und das bist du.

Denn du bist Zoodirektor und Manager in einem. Und du hast ganz schön was zu tun, damit dein Tierpark ein voller Erfolg wird. Du musst für über 40 exotische Tierarten ein neues Zuhause bauen. Organisiere den Park, verwalte Personal und Inventar und sorge mit immer neuen Attraktionen für steigende Besucherzahlen. Deine Fähigkeiten als cleverer Manager sind also gefragt. Worauf wartest du? Mit der eingängigen Benutzeroberfläche kannst du einfach loslegen. Eintritt frei in den Zoo deiner Träume. www.microsoft.com/germany/games





World War 2: D-Day to Berlin



EXAKT Fotos von Militärmaschinerie (ganz unten) dienten bei der Gestaltung der Modelle als Vorlage.

Nach **Z: Steel Soldiers bringen The Bitmap Brothers** ein Strategiespiel mit geschichtlichem Touch.



DETAILARBEIT Die Einheiten werden von Hand designt und animiert.

Der Arbeitstitel **World War 2: D-Day to Berlin** wird wohl geändert. Der Inhalt steht fest: In fulminanten Echtzeitkämpfen, deren Eckpunkte bei Schlachten aus der echten Historie abgeguckt sind, lassen Sie den Zweiten Weltkrieg zu Ende gehen, dirigieren sogar vom Strand der Normandie aus den letzten großen Angriff auf Hitlers Bastionen.

Wer bisherige Titel der Bitmap Brothers kennt, weiß, wie viel Wert das Team generell auf hohes Tempo legt. Mit Basenbau und Ressourcenmanagement hält man sich bei denen kaum auf – die Maus rast sofort über die Tischplatte, um Einheiten Richtung Feind zu schicken, wobei die Steuerung dem entspricht, was Sie von anderen Genreprodukten gewohnt sind. Verbände markieren, Zielpunkt und Aktion vorgeben, klicken, fertig. Der Gewinner hat Schwachstellen in der Verteidigung seines Widersachers schneller gesehen, schneller Möglichkeiten erdacht, das auszunutzen, und gründlicher gehandelt. Vorbild hierfür sind sicherlich alle Teile der **Z**-Serie. Deren cartoonartige Zukunftskulisse mit Robotern und Hightech weicht in **World War 2 – D-Day to Berlin** zwar einem realistisch gezeichneten Europa, dem man die Kriegsnarben ansieht. Trotzdem dürfte das alte Feeling deutlich durchschimmern.

Um die Truppengestaltung möglichst wirklichkeitsnah hinzubekommen, betrieben die Designer aufwendige Recherchen. Ob Aufklärungsflugzeuge, Raketenwerfer oder Kettenfahrzeuge – die 3D-Modelle entsprechen bis zur Bemalung der Außenverkleidung ihren Vorbildern aus der Geschichte.

Natürlich befindet sich **World War 2 – D-Day to Berlin** erst in einer frühen Entwicklungsphase. Ein Urteil über die Gegnerintelligenz lässt sich nicht fällen, ebenso wenig über den Aufbau der Kampagne und die dramaturgische Inszenierung. Die wenigen bekannten Szenen aus dem Spiel zeigen jedoch aus einer leicht schrägen Draufsicht Echtzeit-Strategie, die viel Action verspricht: Panzer, in lockerer Formation auf eine Hügelkette zurollend, Krater reißende Bombeneinschläge, ein Versorgungskonvoi auf dem Weg an die Front.

ERSTEINDRUCK

*Die Bitmap Brothers machen gerne Spiele wie **Blitzschach**: fix, aber clever. Möge ihnen dieser Kunstgriff wieder glücken. Mehr als den ehrlichen Wunsch will ich nicht äußern, bis mehr Material freigegeben ist.*

DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Bitmap Brothers
Termin .... August 2002


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Ski Doo X-Team Racing
(USK 6)
Zorros Schatten
ZORRO'S SCHATTEN
(USK 12)
RTL Skispringen 2002
JE
79.-
DM
€ 40.39
Voraussichtlich ab 5.12. 2001 erhältlich!
N.R. Race
(ohne Altersbeschränkung)
Monopoly Tycoon
(ohne Altersbeschränkung)
54.-
DM
€ 27.61
(ohne Altersbeschränkung)
Conquest at X-mas!
EMPIRE EARTH
500.000 Jahre Menschheitsgeschichte in einem einzigartigen Spiel
SIERRA
88.-
DM
€ 44.99
Empire Earth
(USK 12)
Voraussichtlich ab 5.12. 2001 erhältlich!
Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

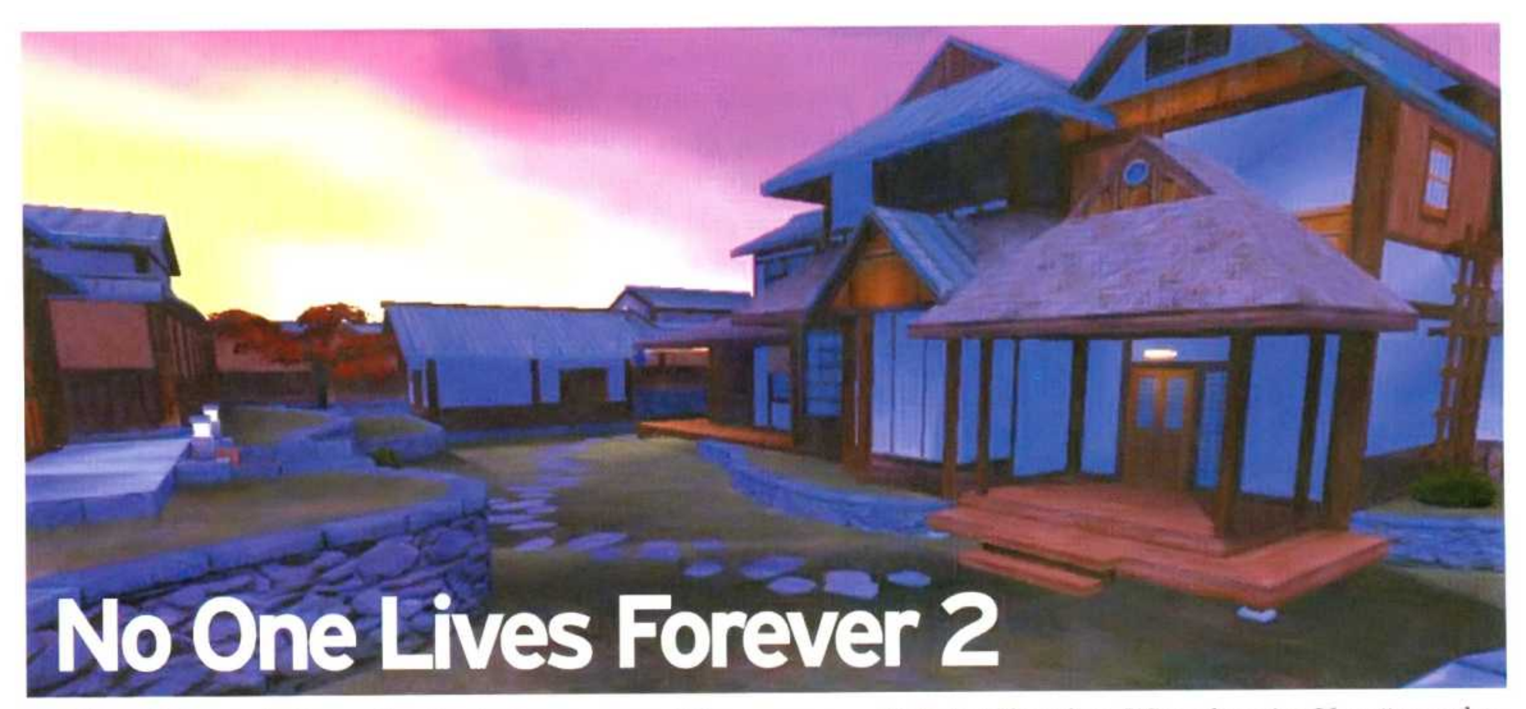
ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

Auryn Quest

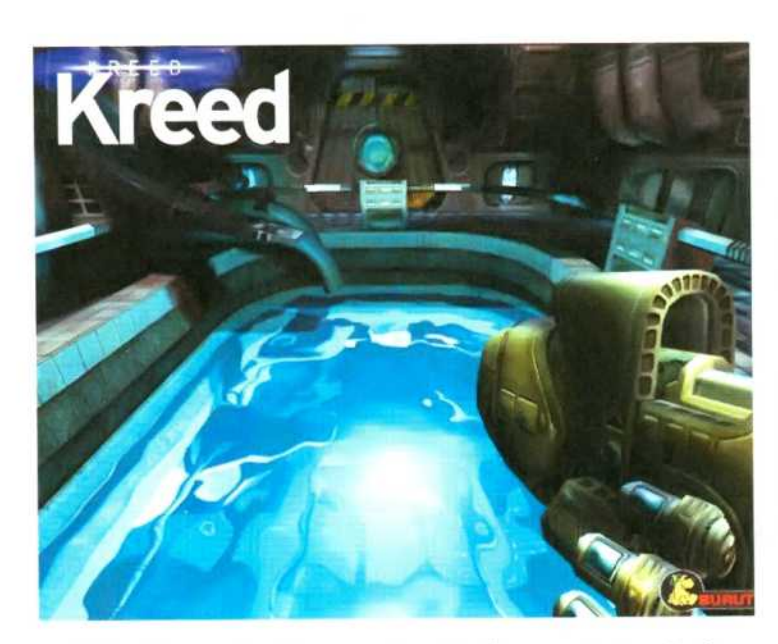


Aus der **Real Never Ending Story**, der Adventure-Adaption des Bucherfolgs **Die Unendliche Geschichte**, ist nie etwas geworden. Aus den Entwicklern von Discreet Monsters ging aber die Truppe Attaction hervor und die schneidert derzeit aus den Überresten das Ego-Jump&Run **Auryn Quest**. Das verwendet nicht nur Teile der Engine des Action-Adventures, sondern auch den Hintergrund von Michael Ende. Anfang Dezember erwartet Sie ein fantasievolles Hüpfspiel mit leichtem Rätsel-Einschlag.



No One Lives Forever 2

Monolith werkelt an der Fortsetzung zum 60er-Jahre-Shooter **No One Lives Forever**. Teil 2 soll eine verbesserte, „Jupiter" benannte Version der Lithtech-Engine verwenden, die unter anderem in **Aliens vs. Predator 2** zum Einsatz kam. Die ersten veröffentlichten Screenshots und Videos lassen große Außenareale, asiatische Städte und arabische Dörfer erkennen. Vor allem die Animationen und Figuren wirken wesentlich detailreicher. Wie schon im Vorgänger beherrschen psychedelische Farben das Bild. Zwei Ausgaben der alten Engine sollen weiterhin unter den Namen Talon und Cobalt an interessierte Lizenznehmer gehen. Für 2002 plant Lithtech außerdem ein „Discovery" getauftes System für Massively-Multiplayer-Online-Spiele sowie Technologie-Versionen für Microsofts Xbox-Konsole.



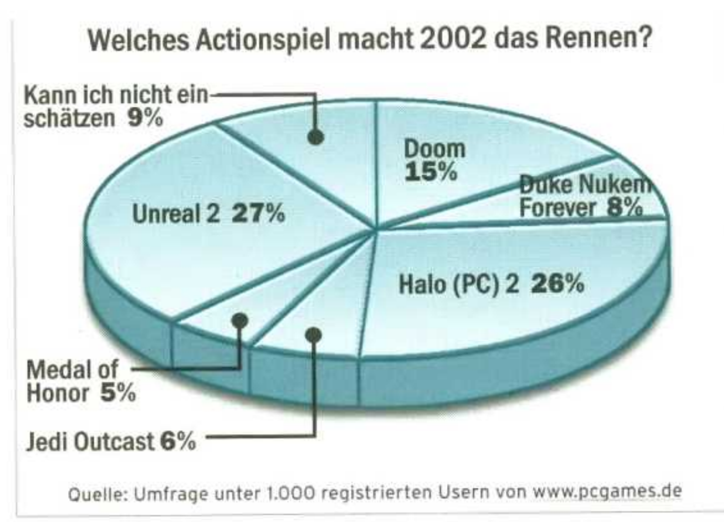
Kreed

Die Story ist kaum der Rede wert: typisches Aliens-gegen-Menschen-Szenario. Die Grafik allerdings erregt Aufsehen: Die X-Tend-Engine der russischen Entwickler Burut liegt – wenn sie hält, was erste Bilder versprechen – gleichauf mit der **Unreal 2**-Technologie. Selbst **Doom 3** ist nicht mehr weit.

Unreal 2 gewinnt

Wenn es nach den über 1.000 Teilnehmern der Umfrage auf www.pcgames.de geht, wird **Unreal 2** das Actionspiel des Jahres 2002, mit knappem Vorsprung vor **Halo**. Platz 3 für **Doom 3**. Vorausgesetzt, die chronisch verspäteten Titel erscheinen alle rechtzeitig ...

Welches Actionspiel macht 2002 das Rennen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Crazy Taxi

Segas Hinwendung zum PC trägt langsam Früchte. Neben dem Sportspielkracher Virtua Tennis wollen die Japaner Anfang 2002 auch das abgefahrene Rennspiel Crazy Taxi umsetzen, dessen Dreamcast-Version zu den Top-Titeln der in den letzten Zügen liegenden Konsolen-Plattform zählte.

Serien-Spiel

Die französischen Entwickler von Quantic Dream (Omikron) planen mit Fahrenheit eine zwölf Episoden umfassende Action-Adventure-Reihe. Ähnlich wie bei einer TV-Serie soll jeden Monat ein neuer Teil erscheinen, der die Thriller-Story weiterführt. Los geht's im Mai.

Unreales aus Deutschland

Die inzwischen auf 50 Mitarbeiter angewachsene Kölner Spieleschmiede Westka (Arcatera) hat jüngst eine Lizenz für Epics Unreal-Warfare-Engine erworben. Wie der damit geplante Titel heißen soll, wollte man allerdings noch nicht preisgeben.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Halo** – Ego-Shooter | März 2002 – Microsoft
2. **Return to C. Wolfenstein** – Ego-Shooter | Erhältlich – Activision
3. **Unreal 2** – Ego-Shooter | März 2002 – Infogrames
4. **Grand Theft Auto 3** – Action-Mix | 2002 – Take 2
5. **Doom 3** – Ego-Shooter | Noch nicht bekannt – Activision
6. **Counter-Strike: Condition Zero** – Taktik-Shooter | Januar 2002 – Vivendi Universal
7. **Mafia** – Action-Mix | Februar 2002 – Take 2
8. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | 2002 – Take 2
9. **Max Payne dt.** – Actionspiel | Februar 2002 – Take 2
10. **Medal of Honor** – Ego-Shooter | Februar 2002 – Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Command & Conquer: Renegade

In der Draufsicht sind die fiesen Nod-Brüder einfach nicht kleinzukriegen. In Renegade nehmen Sie deshalb **erstmals den Kampf aus der First-Person-Perspektive** auf.

Renegade ist visuell nicht ganz so hübsch wie der langhaarige Frauenheld aus der gleichnamigen TV-Serie, spielt sich aber mindestens genauso cool. Und die Hauptperson, ein Raubein namens Havoc, stellt schon fast Muskelpaket Duke Nukem in den Schatten. Das Spiel beginnt, sofern Sie wollen, mit einem Tutorial. Action-Helden, die sich sonst gleich ins Getümmel stürzen, sollten zweimal überlegen, ob sie die Lernkampagne überspringen: Die Sprüche des Elite-Soldaten Havoc sind darin so herrlich machohaft, dass sie zum einen für Lacher sorgen, zum anderen gleich zu Beginn deutlich machen, mit welcher Art Spiel Sie es hier zu tun haben. **Renegade** nimmt sich selber genauso wenig ernst wie seine jüngsten Echtzeitstrategie-Vorgänger. Das Tutorial erklärt Grundlegendes: wie Sie über Kisten hüpfen, Leitern erklimmen und an Wachposten vorbeischleichen. Wie Sie mit der Schnellfeuerkanone schießen, das Scharfschützengewehr handhaben und Minen legen. So weit, so gut: Klingt nach stinknormalen Ego-Shooter-Verhältnissen. Doch die Entwickler haben einen anderen Weg eingeschlagen, der eher mit einem **Operation Flashpoint** konform geht, aber weitaus weniger realistisch ist. Der Spieler hetzt nicht durch schwach beleuchtete Gänge und nimmt es alleine mit den Widersachern auf, sondern agiert stattdessen vor einem größeren Hintergrund. Die Gefechte finden in einem Kriegsgebiet statt, inmitten unzähliger GDI- und Nod-Truppen, die sich Schusswechsel liefern. Angeführt werden die Nod-Unruhestifter von Kultbösewicht Kane. Der taucht zwar nicht auf dem Schlachtfeld auf, meldet sich aber des Öfteren per Funk zu Wort. Eine dritte Partei, mit den Nod im Bunde, ist außerdem dazugekommen. Sie nennt sich The Black Hand und fällt laut Handbuch be-



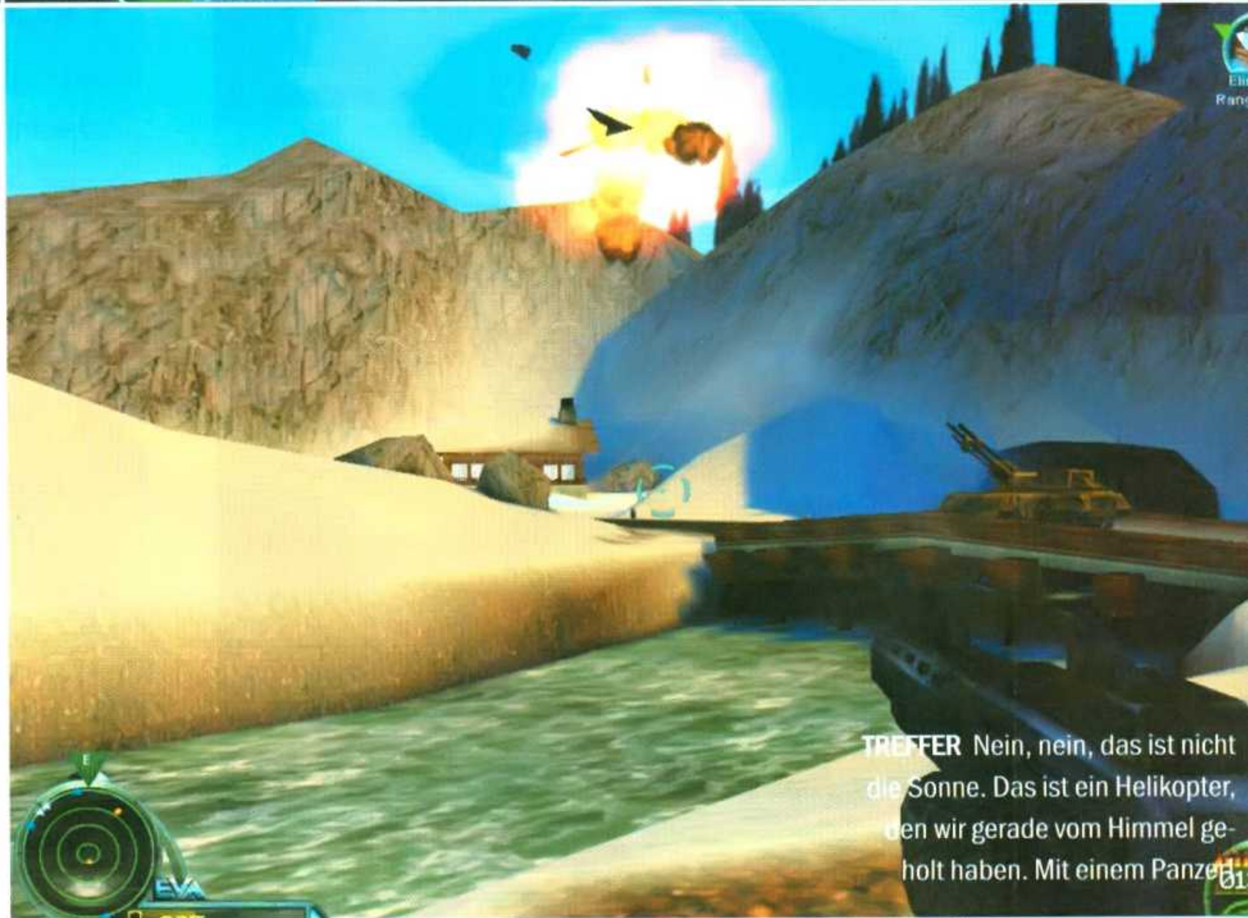
FREUND UND FEIND Die roten Soldaten sind die bösen, der Rest gehört zum eigenen Team.



DANKE, KUMPEL Aber das hätten wir auch alleine geschafft – dem Schnellfeuergewehr sei Dank.

HAVOC! Die weißen Punkte auf dem Foto sind Raketen. Wenn sie aufprallen, wird der Bildschirm in gleißendes Licht getaucht.

sonders durch ihr gnadenloses Vorgehen auf. Na gut: Tiefsinnige Storys braucht das Genre eh nicht, also weiter im Text. Gekämpft wird vor allem in weitläufigen, **Tribes 2**-ähnlichen Außenarealen, die Übergänge in geschlossene Räume werden nicht von Ladezeiten unterbrochen. Sie finden sich meistens direkt an der Front wieder, wo Soldaten schießen, Panzer rattern, Helikopter kreisen und Flieger ihre Bomben abwerfen. Man hat das DSF-Gefühl: „Mittendrin statt nur dabei". Der leitende Produzent von **Renegade**, Dan Cermak, verspricht nicht zu viel: „Wir wollten dem Spieler das Gefühl geben, einen größeren Krieg zu erleben, den er zwar nicht im Alleingang gewinnen, aber beeinflussen kann." Genauso spielt sich **Renegade**. Keine Ihrer Aktionen wird den hitzigen Schauplatz in eine Kurstätte verwandeln. Sie vertreiben ein paar Nod-Soldaten und schwupps – schon fliegt ein roter Hubschrauber ins Bild, von dem sich neue Gegner per Strickleiter abset-



TREFFER Nein, nein, das ist nicht die Sonne. Das ist ein Helikopter, den wir gerade vom Himmel geholt haben. Mit einem Panzer

STILL HALTEN Es gibt drei unterschiedliche Scharfschützengewehre im Spiel.

zen. Zuweilen meldet sich Ihr Vorgesetzter per Funk und befiehlt, den Sektor zu sichern. Dazu müssen Sie alle Gegner vernichten, was Sie vor die Wahl stellt: Schaffe ich die Feinde alleine, finde ich irgendwo umbenannte Panzer, in die ich einsteigen kann? Oder brauche ich ein paar verbündete Soldaten, die mir zur Seite stehen? Hilfe kriegen Sie vom GDI-Militär, das herumsteht. Einfach hinlaufen, die Benutzen-Taste drücken und schon folgen Ihnen die Streitkräfte wie in **Half-Life (dt.)**. Nützlich ist es, wenn Sie die Umgebung genau inspizieren. Im ersten Auftrag liegt ein Scharfschützengewehr halb versteckt am Strand herum. Wer die Knarre aufklaubt, hat mit den Soldaten in der

LANDEANFLUG MISSLUNGEN
Der Gegner wollte Verstärkung einfliegen. Wir sind ihm zuvorgekommen.

Kontrastprogramm

Lang, lang ist's her: **Command & Conquer 1** erschien 1995. So schauen die Gebäude im Vergleich zu **Renegade** aus.


Unglaublich, aber wahr: Im Gebäude neben dem Mauszeiger haben Sie 1995 Cyborgs gezüchtet.


In **Renegade** sieht die Faust von Nod schon eher wie eine Soldaten-Ausbildungsstätte aus.


Hätten Sie's erkannt? Während die Panzer in **C&C 1** aus nur wenigen Pixeln bestehen, ...


... machen sie sechs Jahre später in Westwoods 3D-Engine endlich eine viel bessere Figur.


Der Obelisk des Lichts war für GDI-Kommandeure die am meisten gefürchtete Defensivwaffe.


Auch in **Renegade** ist der teuflische Laserturm mit dabei und schmurgelt jeden Angreifer zu Klump.


Der Pixelhaufen mit den beiden Zangen am Bug ist einer der ressourcenfördernden Tiberium-Sammler.


Auch in **Renegade** bringt der Sammler Tiberium in die Raffinerie, wenn auch in schönerer Optik.



SCHARFSCHÜTZE Der Kommando-Soldat, dessen Rolle Sie in Renegade übernehmen, ist mit einem riesigen Waffenarsenal ausgestattet, darunter natürlich auch ein Scharfschützengewehr.



TEAMSPIEL Für Multiplayer-Spieler hält Renegade einige interessante Spielmodi parat, die an das Teamplay von Tribes 2 erinnern.

Ferne weniger Mühe: Die lassen sich dann bequem auf die Distanz ausknipsen. Unterstützung erhält außerdem, wer gegnerische Flakgeschütze vernichtet. Minen, Flammen- und Raketenwerfer machen mit den fest installierten Verteidigungsanlagen kurzen Prozess. Ist die Luftabwehr erst einmal dahin, haben freundliche Flugeinheiten freie Bahn: Es naht Verstärkung von oben und vielleicht gibt's ein paar Boni dazu, darunter Waffen und Rüstung. Allerdings ist es kein Muss, diese sekundären Aufgaben zu meistern. Eine Mission ist erfolgreich, wenn das Hauptziel erreicht wird – basta. Der ganze andere Schnickschnack macht Ihnen zwischendurch das Leben leichter, weil er vielleicht den Lebensvorrat auffüllt, neue Munition bereitstellt oder in der Missionsauswertung ein paar Extrapunkte einbringt. Was Sie alles tun müssen, welche Aufträge bereits erledigt sind und welche noch ausstehen, darüber informiert Sie EVA, Ihr mobiler Organizer. Mal sollen feindliche Lager infiltriert, dann wieder Personen gerettet werden. Grundsätzlich aber heißt es: Gehörig aufräumen! **Renegade** simuliert Krieg mit einem Augenzwinkern. Immer wieder meldet sich Havoc zu Wort, lockert das Geschehen mit einem Machospruch auf. Die Gefechte an sich sind harmlos ausgefallen. Zwar lassen sich die Gegner effektiver ausschalten, wenn man empfindliche Körperteile trifft. Aber sämtliche Figuren erinnern nur entfernt an Menschen und sehen eher aus wie batteriebetriebene Roboter, die harmlos zu Boden plumpsen und weder Öl noch andere Flüssigkeiten verlieren. „Viele Fans fordern einen hohen Gewaltgrad. Aber wir beschreiten einen anderen Pfad und möchten das Spiel einem breiteren Publikum zugänglich machen", so Cermak dazu.

Besonders viel Spaß soll **Renegade** im Mehrspieler-Modus machen. Dazu haben sich die Entwickler neben dem üblichen Deathmatch und Capture the Flag eine Spielart ausgedacht, die ihren Hintergrund von den strategischen **C&C**-Ablegern bezieht. Die Teilnehmer beginnen in ihrer Basis und verfügen über ein Startguthaben, das sich stetig vermehrt, wenn ein entsprechender Ressourcenfluss vorhanden ist. Dazu brauchen Sie den Rohstoff Tiberium, den ein Sammlerfahrzeug – sofern vorhanden – besorgt und ins Lager schafft. Von der Kohle rüsten Sie sich mit besseren Waffen aus, kaufen Fahrzeuge (Bikes, Panzer etc.) oder bauen Abwehranlagen und neue Gebäude. Ziel ist es natürlich, die gegnerische Basis dem Erdboden gleichzumachen.



ERSTEINDRUCK

*Grafisch sieht **Renegade** gut, aber nicht überragend aus. Wenn die Entwickler bis zum Erscheinungsdatum aber die künstliche Intelligenz verbessern, so schaue ich über visuelle Mängel hinweg: Dann ist **Renegade** ein spaßiger, kurzweiliger Shooter.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Westwood
Termin .... Dezember 2001

Prisoner of War



VORBEREITUNG Im Gefängnisalltag prägen Sie sich zuerst ein, welche Gewohnheiten welcher Soldat hat und wo welche Barriere steht.

KATZ UND MAUS Die Wachen dürfen von Ihren Ausflügen in verbotene Bereiche nichts merken, sonst ist die Hölle los.

Im eigenwilligen Prisoner of War unternehmen Sie Fluchtversuche aus Gefangenenlagern. **Intelligenz ist Ihre einzige Waffe.**

Als Aufklärungspilot kreisen Sie im Zweiten Weltkrieg über einem Gefängnis, bis die Deutschen Ihr Flugzeug abschießen. Sie werden festgenommen und in Lumpen gesteckt. Von da an leben Sie die tägliche Routine eines Gefangenen – mit dem unwahrscheinlichen Glück allerdings, dass in Ihrem Lager keine Folterungen stattfinden, keine unmenschlichen Verhältnisse herrschen. Aus der Sicht der dritten Person trotteln Sie Ihren Leidensgenossen hinterher: zum Essen, zur Zwangsarbeit und – wenn die Aufpasser mal so gut gelaunt sind, dass sie es gestatten – zum Hantelnstemmen. Ewig, wenn Sie wollen. Die Jahreszeiten wechseln, der Alltag bleibt gleich. Beizeiten werden Sie aber testen, wie weit Sie vom Trupp weggehen können, bevor jemand schimpft. Sie werden hier in ein Gebäude reinschauen, dort mal heimlich über eine Barriere und schnell wieder zurückklettern. Bald wissen Sie auswendig, wo Zäune, Wachtürme und Suchscheinwerfer stehen. Sie bekommen ein Gefühl dafür, wie sich die Wärter verhalten, welche Gewohnheiten sie haben, wann sie wohin gehen. Dann starten Sie, gemeinsam mit Ihrem ehemaligen Kopiloten, einen Fluchtversuch. Der missglückt jedoch. Ihr Kollege wird erschossen, Sie werden in das angeblich ausbruchsichere Gefängnis Schloss Colditz verlegt, in dem strengere Regeln herrschen, in dem man Sie stärker beobachtet. Wieder prägen Sie sich nach und nach alle Details ein. Irgendwann hören Sie von einem Gerücht, auf dem Gelände befinde sich eine Superwaffe im Bau. Die Deutschen hätten die Montage hier begonnen, weil Alliierte niemals eigene Leute bombardieren würden. Als es Ihnen gelingt, diese Information heimlich nach Hause zu senden, bekommen Sie den Auftrag, die Waffenteile zu zerstören. Ab jetzt wagen Sie ganz gefährliche Aktionen: Sie lenken Wachen mit Kieselsteinen ab, stehlen Uniformen und Schlüssel, belauschen Generäle, wühlen in Unterlagen und huschen zurück in Ihre Zelle – alles in dem Wissen: Wenn die Deutschen Sie erwischen, sterben Sie.

ERSTEINDRUCK

Wenn Sie ganz naiv annehmen, ein Kriegsgefangener hätte sich so frei und gesund in Lagern bewegen können und sich einfach aufs Schleichen und Tricksen einlassen, dann wird Prisoner of War zu einem spannenden Titel. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Codemasters
Termin .... Mai 2002

LAUTLOSER TOD Das Messer sollten Sie nicht unterschätzen – es ist leise, tödlich und verbraucht keine wertvolle Munition.

I.G.I. 2: Covert Strike

Rasante Action mit viel Köpfchen: **Special-Agent David Jones ist wieder da und rettet zur Abwechslung mal die Welt.**

Die Story der Fortsetzung schließt an die Handlung des ersten Teils an: Der Kalte Krieg ist Geschichte, die Ostblock-Staaten bauen eine funktionierende Wirtschaft auf und Industriespionage gerät zu einem ernsthaften Problem. Wenn sich die Brüder nämlich gegenseitig moderne Waffentechnologien klauen, können die schon mal in die falschen Hände geraten. In der Gestalt von Agent David Jones verschlägt es Sie während der turbulenten Geschichte nach Russland, Libyen und China.

In drei zusammenhängenden Kampagnen steuern Sie den guten Jones aus der Ego-Perspektive über Militärflugplätze, durch Minenschächte und auf Berggipfel. Wie schon im Vorgänger ist überlegtes Vorgehen oberstes Gebot: Da der Special-Agent trotz der besten Ausbildung kein Superheld ist, führt

GEMÜTLICH Neben den weitläufigen Außen-Levels dürfen Sie sich auch durch umfangreiche Gebäudekomplexe kämpfen.


BUMM! Eine Handgranate zur rechten Zeit kann Wunder bewirken – und Leute fliegen lassen.

EXPLOSIV Mit den richtigen Waffen können Sie sich auch mit gepanzerten Konvois und deren Wachen anlegen.

stures Geballer selten zum Ziel, aber oft zum frühzeitigen Exitus. Die gegnerischen Soldaten sollten also nach Möglichkeit einzeln und in einer ruhigen Ecke um dieselbige gebracht werden – ein ausgelöster Alarm verurteilt die Mission oft zum Scheitern. Innerloop hat viel Arbeit in die KI Ihrer Feinde investiert, so dass die Kerle nun bei Beschuss flugs ein Team bilden und nur noch schwer voneinander zu trennen sind.

Während ein vorsichtiges Vorgehen häufig einen Schusswechsel vermeidbar macht, gibt es Situationen, in denen Sie Ihren Argumenten mit handfesten Mitteln Nachdruck verleihen sollten. Dabei bedienen Sie sich aus einem reichhaltigen Waffenarsenal. Von Handfeuerwaffen über Maschinengewehre bis zum guten alten Raketenwerfer ist alles dabei. An den einzelnen Schauplätzen kommen zudem moderne Überwachungsanlagen und stationäre Geschütze zum Einsatz.

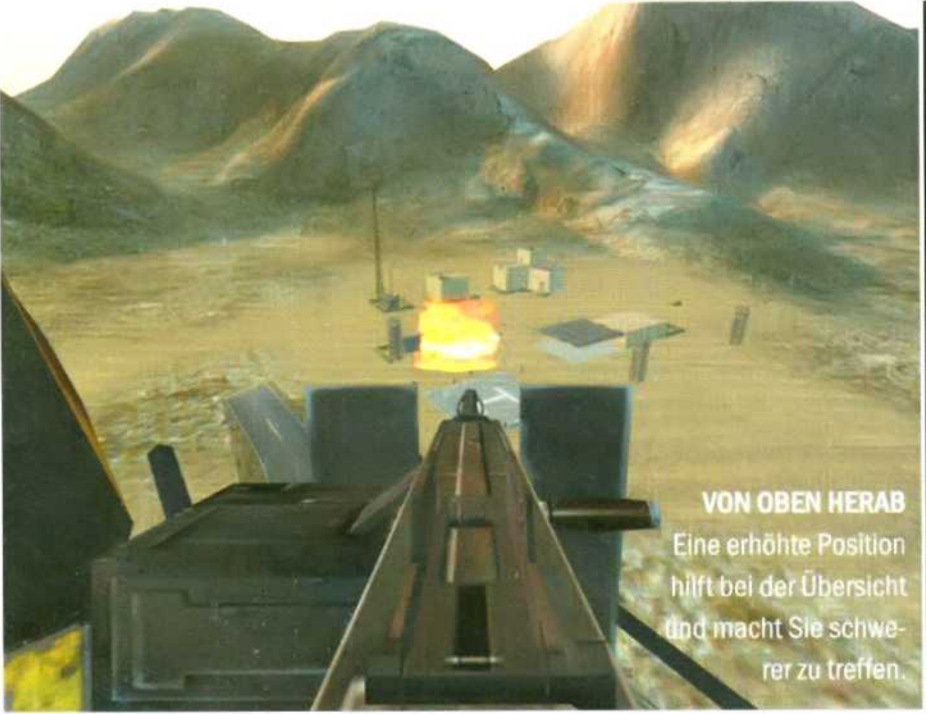
Wie man es von Teil 1 gewohnt ist, hat sich Innerloop auch bei **I.G.I. 2** wieder viel Mühe mit den abwechslungsreichen Missionen gegeben. Ein Beispiel: Auf der Suche nach einem gestohlenen Computer-Chip landen Sie in der Nähe einer Wetterstation, kriechen durch ein Höhlengewirr, überfallen einen gepanzerten Konvoi, schlagen einen Gegenangriff zurück und werden von einer Hand voll Helikoptern traktiert. Da bleibt wenig Zeit zum Verschnaufen. Die haben Sie übrigens auch dann nicht, wenn Sie den Einzelspielermodus schon mit verbundenen Augen durchzocken können – anders als der erste Teil bietet **Covert Strike** nämlich einen ausgefeilten Multiplayerpart. Egal, ob alter **I.G.I.**-Hase oder neugierig gewordener Taktik-Fan: Wer sich nicht bis zum nächsten Sommer gedulden möchte, darf sich schon jetzt bei Codemasters (www.codemasters.com/igi2) für den offiziellen Beta-Test anmelden.



ERSTEINDRUCK

Die Story gefällt mir gut, die Missionen machen einen spannenden Eindruck, endlich darf ich gegen Kumpel und Kollegen ran und eine richtige Speicher-Funktion ist ebenfalls drin – prima! Auch auf die Gefahr hin, dass jetzt jemand „Blasphemie" schreit: ***Operation Flashpoint*** *kann sich warm anziehen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Innerloop Studios
Termin .... Mai 2002

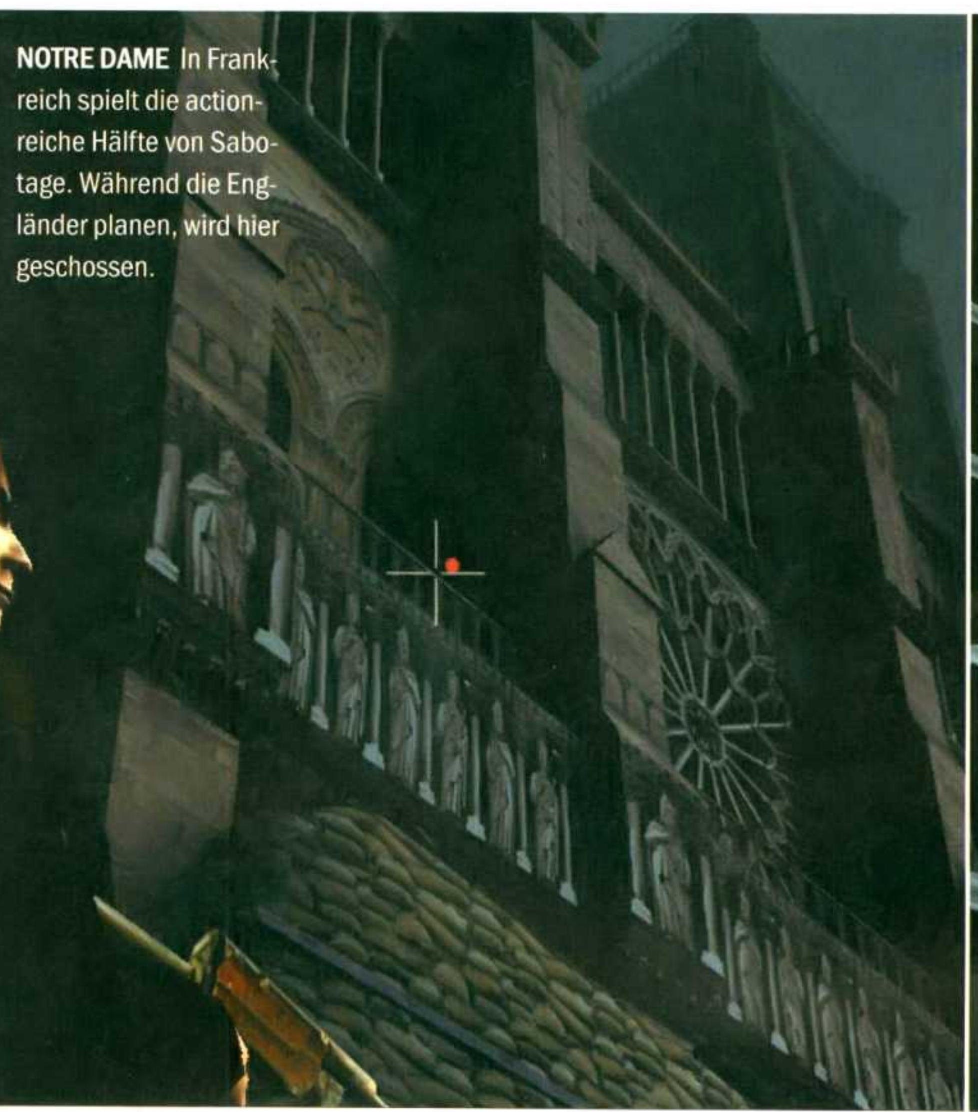


VON OBEN HERAB Eine erhöhte Position hilft bei der Übersicht und macht Sie schwerer zu treffen.



HINTERHÄLTIG Das Scharfschützengewehr leidet unter knapper Munition und sollte nur eingesetzt werden, wenn es gar nicht anders geht – dann aber ist es tödlich.

Sabotage



NOTRE DAME In Frankreich spielt die actionreiche Hälfte von Sabotage. Während die Engländer planen, wird hier geschossen.



HINTERHÄLTIG Die Widerstandkämpfer lassen sich nicht auf offene Kämpfe ein. Scharfschützen in geklauter Uniform sind das bessere Mittel.

Sabotage hieß Résistance. Es wurde als Strategiespiel begonnen. Jetzt überrascht es als dezenter Taktik-Shooter.



MAKE-UP UND PISTOLEN Madeleine Bizet sorgt für den biederen Charme der 40er-Jahre.

Plumpes Ballern ist gestrichen. **Sabotage** lässt Sie als Kämpfer durch fiktive Szenen aus dem Zweiten Weltkrieg gehen und schickt Sie in Schusswechsel, wie sie aus **Counter-Strike** oder **Hidden & Dangerous** bekannt sind. Aber zum Supersoldaten macht es Sie so wenig, wie es damals einen Rambo gab, der Hitler übers Knie gelegt hat: Sie lenken heimliche Widerständler, die dem Machtapparat der Nazis viele kleine Stiche versetzen.

Insgesamt ist der Haufen achtköpfig, zu einem Treffen aller kommt es aber erst am Ende der Geschichte. Gleichzeitig lenken Sie maximal drei Figuren bei der Infiltration von Kasernen, bei Attentaten auf hohe deutsche Offiziere oder gut beschützte Waffenlager. Während Sie die Umwelt aus der dritten Person betrachten, fahren Sie per Tastendruck aus einer Haut in die nächste, wechseln Waffen, deaktivieren Alarmanlagen oder unterhalten sich mit Zivilisten. Haben Sie einen feindlichen Soldaten im Fadenkreuz, folgt er Ihren Anweisungen. Blicke durch Schlüssellöcher verraten Ihnen, was dahinter geschieht. Um die Aktionen Ihrer Saboteure zu timen, dürfen Sie aus jeder Person als unsichtbarer Schatten heraustreten. In dieser Gestalt laufen Sie zum Bespiel eine Route ab und öffnen eine Tür. Dann übernehmen Sie eine ganz andere Figur und geben der vorigen den Befehl, umzusetzen, was sie eben vorgemacht haben.

Die Story verläuft in zwei Bahnen. Eine beginnt in England, von wo Sie einen Wissenschaftler nach Frankreich schmuggeln, um Dokumente auszuwerten. Eine Agentin spielt die Hauptrolle. Da spielt sich **Sabotage** wie ein Action-Adventure, mit viel Schleichen und Austricksen von Grenzposten. Sie verstecken sich auf einem Schiff, düsen in einem klapprigen Flugzeug in die Wolken, als der Kahn sinkt, und stehlen sich zu Fuß durch Dörfer bis nach Paris. Der zweite Handlungsteil ist militärischer: Ein Pfarrer keucht Kirchentreppen hoch, um sich Panzerfäuste unter die Kutte zu schieben. Eine Dame schießt mit einem Scharfschützengewehr von einem Dach auf Truppen. Und ein Zivilist schlägt einen Offizier in einem Café. Ob die Nazis zum Sturm auf Sie blasen, hängt davon ab, wie geschickt Sie Ihre Taten inszenieren.

ERSTEINDRUCK

Heimlich aus dem Untergrund zu operieren reizt meinen Spieltrieb mehr als plumpe Ballerei. Ich erwarte einen ungewöhnlich stilvoll inszenierten Taktik-Shooter.

DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Powderworks
Termin .... 2. Quartal 2002

X2: Die Bedrohung



GIFTGAS Die farbenfrohen Nebel stören die Elektrik der durchfliegenden Raumschiffe.

TEUER Einige der Lichteffekte werden nur auf einer GeForce3 sichtbar sein.

LOGISCH Wie bereits im Vorgänger darf man seine Fabriken mit eigenen Logos schmücken.

Wie es euch gefällt: Nach über einem Jahr der Spielerbefragung nimmt Egosofts zweite Weltraumsimulation Gestalt an. Was bislang zu sehen ist, **lässt kaum noch Wünsche offen.**

Ende Oktober 2001 durften sich Spieler aus aller Welt auf einem Community-Treffen namens X-Con davon überzeugen, dass **X2** wohl alles enthält, was man von einer Singleplayer-Weltraumsimulation erwarten kann und wofür Hunderte Spieler ihre Ideen hergegeben haben.

Frisch angekommen in einem beeindruckend großen Universum, steht man bald der ersten Gefahr gegenüber: den Khaak. Bösartiger noch als die Xenon aus **X** und schwerer zu finden als die Piraten, machen sie die Sektoren unsicher. Ein waffenstarrendes Schiff muss her, aber schnell! In **X2** verdient man als Händler, Söldner, Pirat oder Industriemagnat das notwendige Geld. Berufs- beziehungsweise Charakterwechsel sind zwar jederzeit möglich, haben jedoch ihre Konsequenzen. So dürfte ein Ruf als unbarmherziger Pirat so manchem Handel im Wege stehen.

Wirtschaftsbosse werden sich in **X2** wohl fühlen. Sobald Geld zum Investieren vorhanden ist, kann man Fabriken, Kraftwerke und Marktplätze bauen und erwerben, um befreundeten Völkern Nahrung, Waffen und vieles mehr zu verkaufen. Da man sein voraussichtlich weit verstreutes Firmenimperium nicht ständig selbst vor Angreifern schützen kann, sollte man Kämpfer engagieren. Wie klug diese sind, liegt in der Hand des Spielers. Programmsequenzen der Art „Wenn ein gegnerisches Kampfschiff in die Nähe dieser Fabrik kommt, wird angegriffen" können zu Skripten kombiniert werden, auch Fabrikation und Preisgestaltung seiner Firmen darf man automatisieren. Eine Online-Tauschbörse für solche Programme ist bereits in Planung. Wer will, kann auch alles selber machen. Per einfachem Knopfdruck gelangt man in jedes seiner Schiffe und übernimmt dessen Steuerung – sogar in Geschütztürme darf man steigen. Das Kommando über das verlassene Objekt übernimmt dann ein Skript.

Das **X2**-Universum wird noch lebhafter und farbenfroher sein als der Vorgänger. Nebel (die bei Kontakt mit einem Raumschiff dessen Elektrik durcheinander bringen), Asteroidenfelder und aktive NPCs (die selbst Fabriken bauen und zu Konkurrenten des Spielers werden) bevölkern das Spieluniversum.

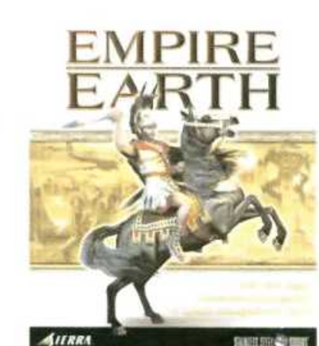
ERSTEINDRUCK

*Wenn Egosoft es diesmal schafft, ein halbwegs fehlerfreies Programm auf den Markt zu bringen, finden Spiele wie **Freelancer** und **Elite** endlich ihre verdiente Wachablösung. Dafür warte ich auch gerne bis ins vierte Quartal 2002.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Egosoft
Termin .... April 2002

Abo-Attacke

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth**.



Antike Streitwagen bauen, mittelalterliche Bogenschützen ausbilden, im 1. Weltkrieg mit Doppeldeckern die Panzer-Brigaden attackieren, mit futuristischen Atom-U-Booten gegnerische Flotten versenken - all das ist möglich in Empire Earth. Das epische Echtzeit-Strategiespiel gilt als legitimer Thronfolger von Age of Empires 2 und verpackt die Menschheitsgeschichte in prächtiger 3D-Grafik Auf Wunsch können Sie sich bis aufs Schlachtfeld heranzoomen. Im Mehrspielermodus werden Sie vor allem die ausgeklügelte Balance von Einheiten, Technologiebaum und Gebäuden zu schätzen wissen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II - 350 MHz, 64 MB RAM, 450 MB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte (AGP 4 MB/PCI 8 MB), CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

__Vertrauensgarantie:__
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.); ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Empire Earth" (Art.-Nr. 002059)

__ÜBRIGENS:__ Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst __nicht__ abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

FISHTANK SETZT AUF ABENTEUER-SPIELE

„Originalität und ein breites Zielpublikum."

PC Games: Mit **Call of Cthulhu**, **Arx Fatalis** und **Archangel** hat Fishtank gleich drei neue Rollenspiele in der Mache. Ist dieses Genre zur Zeit besonders attraktiv?
Ulla Wenderoth: Wir sehen lediglich **Arx Fatalis** als Rollenspiel, die anderen beiden haben Rollenspielelemente, wobei ganz klar Adventure und Action im Vordergrund stehen. Das Rollenspiel-Genre erfuhr vor zwei Jahren ein Revival, da sich aber fast jeder Entwickler darauf stürzte, ist es bereits wieder am Abklingen. Nur noch besondere Rollenspiele, die nicht die x-te **Baldur's Gate**-Kopie darstellen, haben heute eine Chance, aus der Masse der Veröffentlichungen herauszuragen.
PC Games: So wie **Arx Fatalis**?
Ulla Wenderoth: Genau. **Arx Fatalis** ist ein First-Person-Rollenspiel.



ULLA WENDEROTH ist PR-Managerin bei Fishtank Interactive.

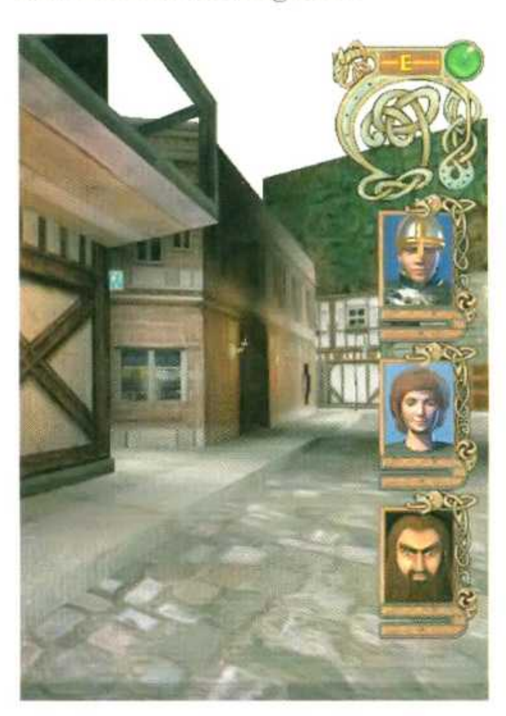
Es können alle Gegenstände manipuliert werden – so kann der Spieler Brot backen oder angeln gehen. **Arx Fatalis** ist nicht neu, aber in dieser Form schon lange nicht mehr da gewesen. Quasi ein inoffizieller dritter Teil der **Ultima Underworld**-Serie.
PC Games: Kannst du uns schon ein paar Details über **Archangel** verraten?
Ulla Wenderoth: **Archangel** vereint Rollenspiel- und Actionelemente miteinander. Die Handlung findet in drei verschiedenen Epochen und an unterschiedlichen Orten (Mittelalter, Berlin der Zukunft und in der Hölle) statt. Der Spieler erwacht nach einem Autounfall zunächst im Mittelalter. Den jeweiligen Schauplätzen entsprechend stehen dem Spieler dann ganz unterschiedliche Zaubersprüche und Waffen zur Verfügung. Besonders erwähnenswert ist der Panther-Spell, der es dem Spieler ermöglicht, sich in einen Panther zu verwandeln, um schneller und unentdeckter agieren zu können.
PC Games: Wann dürfen wir denn damit rechnen?
Ulla Wenderoth: Der Release ist für das zweite Quartal 2002 geplant.

Earth & Beyond

Westwoods ambitionierter Genre-Mix aus Online-Rollenspiel und Weltraum-Action kommt gut voran – auf der offiziellen Internetseite www.earthandbeyond.com nehmen die Entwickler nun Bewerbungen für den bevorstehenden Beta-Test entgegen. Bei **Earth & Beyond** schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle eines Händlers, Kriegers oder Forschers und stellen sich aus einer Vielzahl von Technologien, Waffen und Fähigkeiten das eigene (T)-Raumschiff zusammen. Die Planeten des Universums werden komplett in 3D begehbar sein und die Spieler sollen sich in der Lage befinden, aktiv in die Politik der Handelsföderationen und Regierungen einzugreifen. Über die monatlichen Kosten wird derzeit noch entschieden, völlig unklar ist aber, ob Westwood den angepeilten Release-Termin Anfang 2002 einhalten kann.

Might & Magic 9

Im Internet kursieren Gerüchte, dass der Vater der traditionsreichen **Might & Magic**-Reihe, Jon van Caneghem, nicht am Design des neunten Teils beteiligt sein soll. Bislang liegen weder eine Bestätigung noch ein Dementi dieser Meldung vor, so dass die Spekulationen fröhlich weitergehen.



Wizardry 8

Was viele schon nicht mehr für möglich gehalten haben: Nach endlosen Querelen um einen geeigneten Publisher steht Wizardry 8 nun tatsächlich in den Verkaufsregalen amerikanischer Händler. Ob das klassische Rollenspiel die hohen Erwartungen rechtfertigt, lesen Sie in unserem Test in der nächsten Ausgabe.

Morrowind

Kaum ist das mit Spannung erwartete Rollenspiel auf Februar 2002 verschoben, gibt es Probleme mit dem europäischen Vertrieb: Der bisherige Publisher Eon Digital wird Morrowind aller Voraussicht nach aus finanziellen Gründen nicht mehr veröffentlichen.

Gilbert Goodmate

Nachdem die englische Fassung des Grafik-Adventures im Monkey-Island-Stil schon eine ganze Weile zu haben ist, erschien am 30. November endlich die vollständig übersetzte deutsche Version – und zwar von Acclaim. Test in PC Games 02/02!

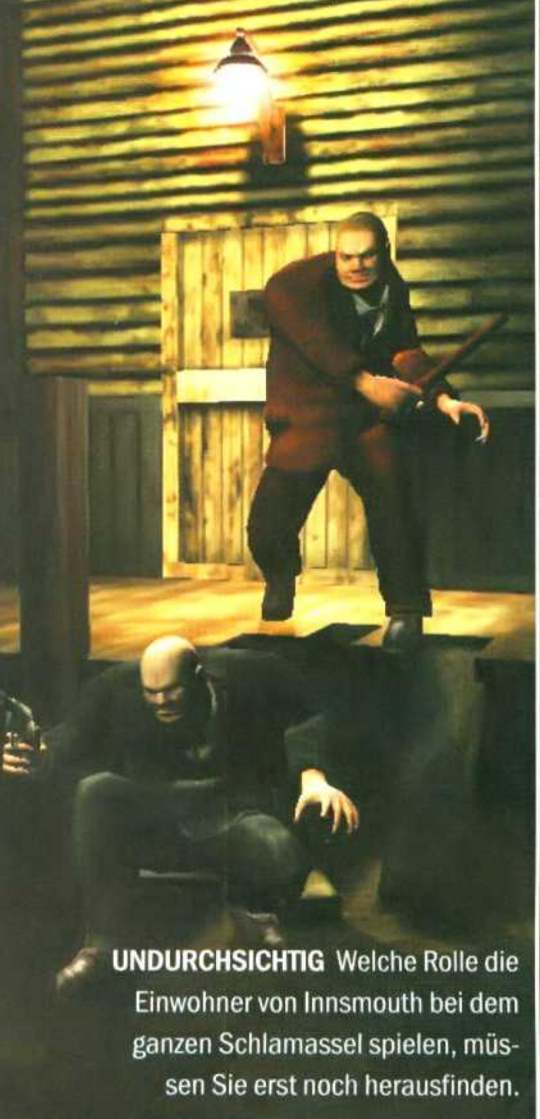
HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel
1	**Dungeon Siege** Rollenspiel | Februar 2002 Microsoft
2	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel | N. n. b. Vivendi Universal
3	**Runaway** Adventure | N. n. b. N. n. b.
4	**Neverwinter Nights** Rollenspiel | Mai 2002 Virgin Interactive
5	**Shadowbane** Online-Rollenspiel | Februar 2002 Swing!
6	**Neocron** Online-Rollenspiel | Dezember 2001 CDV
7	**Divine Divinity** Rollenspiel | Februar 2002 CDV
8	**Pool of Radiance 2** Rollenspiel | Oktober 2001 Ubi Soft
9	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel | Oktober 2002 Lucas Arts
10	**Elder Scrolls 3: Morrowind** Rollenspiel | Februar 2002 Bethesda Softworks

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Call of **Cthulhu**



UNDURCHSICHTIG Welche Rolle die Einwohner von Innsmouth bei dem ganzen Schlamassel spielen, müssen Sie erst noch herausfinden.



DA KOMMT WAS Schockeffekte wie dieses plötzlich auftauchende Monster sollen für die richtige, schaurige Stimmung sorgen.



SICHTBAR Verletzungen werden nicht in Zahlen oder Werten, sondern optisch angezeigt. Dem hier tut wohl der Arm weh.

Die Grenzen zwischen Realität und Wahnsinn verschwimmen. In einem verschlafenen Fischernest **wird eine Macht geweckt, die besser für immer verborgen geblieben wäre.**

Kennen Sie eigentlich H. P. Lovecraft? Der amerikanische Schriftsteller gilt als Begründer der modernen Horror-Literatur und wird selbst von Branchengrößen wie Stephen King unumwunden als Vorbild bezeichnet. Aus seiner Feder stammt der Mythos der Großen Alten, einer sagenumwobenen und ziemlich grausamen Sippschaft, die vor den Menschen auf der Erde gelebt haben, verbannt wurden und nun recht gerne wieder zurückkommen würden. Also schicken die Kerle ihre Diener zum Wegebnen und Leutemeucheln vorbei – einer davon hört auf den unaussprechlichen Namen Cthulhu und treibt auch in Head Firsts neuem Action-Adventure mit Rollenspiel-Anleihen sein Unwesen. In der Gestalt von Privatdetektiv Jack Walters reisen Sie in das verfallene Fischerdorf Innsmouth und sollen dort einigen sehr mysteriösen Vorkommnissen auf den Grund gehen. Gesteuert wird der Schnüffler aus der Ego-Perspektive, auf ein Interface haben die Entwickler bewusst verzichtet – alles, was Ihrem Charakter geschieht, wird optisch oder akustisch wiedergegeben. So signalisiert eine Blutspur offensichtlicherweise eine Verletzung, und geht Ihre Ausdauer zur Neige, hören Sie den guten Jack lautstark schnaufen. Ganz im Stil von H. P. Lovecraft, dessen Protagonisten nie einem der Alten persönlich begegnen, sondern schon von der bloßen Präsenz eines der niederen Diener in den Wahnsinn getrieben werden, ringt auch Jack während des gesamten Spiels mit seiner geistigen Gesundheit. Simuliert wird diese Gratwanderung zwischen Realität und Wahnvorstellungen durch Halluzinationen in Form von verschwimmenden Sichtverhältnissen und verdrehten optischen Effekten. In sechs Kapiteln kämpfen Sie um das nackte Überleben – durch eine eingebaute Journalfunktion im Lovecraft'schen Erzählstil will Head First sicherstellen, dass jeder Spieler eine individuelle Storyline erlebt. Der Gameplay-Schwerpunkt liegt zwar auf den actionreichen Kämpfen, ruhigere Passagen mit Dialogen und Anschleich-Elementen sollen das Geschehen aber spürbar auflockern. Die Grafik macht bereits jetzt einen gelungenen Eindruck; die düstere und pessimistische Welt des Schriftstellers wird prima wiedergegeben.

ERSTEINDRUCK

*Als Fan der Lovecraft-Storys war ich von den bisherigen Spiele-Umsetzungen nicht sehr begeistert – **Call of Cthulhu** könnte aber gerade aufgrund der toll eingefangenen Atmosphäre der Horror-Welt ein Gänsehaut-Garant werden.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Head First
Termin .... Mai 2002



DETAILLIERT Die Modelle der zahlreichen Monsterarten machen einen hervorragenden Eindruck und sind sehr schön animiert.



ABRAKADABRA Die Effekte der über 50 Zaubersprüche sind blendend gelungen. Ähnlich wie bei Black & White zeichnen Sie die Symbole per Maus.

Arx Fatalis

Der Name Ultima steht für eine tolle Welt und jede erdenkliche spielerische Freiheit - **was Arkane hier in der Mache hat, könnte glatt Ultima-tauglich sein.**

Dass Socken in Waschmaschinen spurlos verschwinden, ist ein bekanntes Phänomen. Damit kann man leben. Sind ja nur Socken. Wenn aber gleich eine ganze Sonne die Kurve kratzt und eine Planetenoberfläche in ein eiskaltes Trümmerfeld verwandelt, ist das weniger lustig. So geschehen in der Welt Arx – keiner weiß warum, keiner weiß wie – und was noch viel schlimmer ist: Keiner weiß, wo das vermaledeite Ding eigentlich hin ist.

In dieser lebensfeindlichen Situation erwachen Sie in einer unterirdischen Gefängniszelle. Die acht Rassen des Planeten haben sich nämlich clevererweise in die Höhlensysteme von Arx zurückgezogen, wo es noch einigermaßen warm und verhältnismäßig kuschelig ist. Und als ob Sie nicht schon genügend Probleme am Hals hätten, mussten Sie auch noch das Gedächtnis verlieren und sollen derart gehandikapt gegen einen mysteriösen Kult zu Werke

ALTE BEKANNTE Skelette und andere Untote dürfen in keinem Rollenspiel fehlen – besonders nicht dann, wenn Sie durch düstere Gänge schleichen.

AUF DIE ZWÖLF Die Echtzeit-Kämpfe laufen sehr actionbetont ab und lassen wenig Spielraum für taktische Möglichkeiten.

gehen, der mithilfe eines bösartigen Dämons die Zerstörung der Welt vorbereitet – als ob es da noch viel zu zerstören gäbe ...

Sie steuern Ihren Helden aus der Ego-Perspektive durch acht unterirdische Ebenen und merken recht schnell, dass die Entwickler der Arkane Studios augenscheinlich furchtbar gerne die **Ultima Underworld**-Reihe gespielt haben. Inspiriert von der spielerischen Freiheit des Klassikers, dürfen Sie auch in **Arx Fatalis** nach Herzenslust die detaillierte Spielwelt erkunden und wirklich jeden Gegenstand manipulieren. Wenn also irgendwo ein Nagel herumliegt, kann der auch irgendwo hineingenagelt werden – und mit Mehl und Wasser lässt sich ein schmackhafter Laib Broten backen.

Gekämpft wird ebenfalls in 3D und Echtzeit. Per Mausklick hauen Sie zu und hoffen, dass Ihr Gegenüber kein längeres Durchhaltevermögen hat als Sie. Taktischer ist da schon das Magiesystem: Über 50 Zaubersprüche stehen zur Auswahl und werden mithilfe von diversen Runen aktiviert. Die klicken Sie aber nicht einfach an und freuen sich über den optisch gelungenen Effekt – ganz ähnlich wie bei **Black & White** müssen Sie zunächst das entsprechende Symbol mit der Maus zeichnen.

Neben der ausschweifenden Hauptstory verwöhnt **Arx Fatalis** erkundungshungrige Spieler mit einer ganzen Reihe von kleineren Aufträgen. Die weichen netterweise häufig vom Standard-Schema „Hole Gegenstand A von Ort B, bringe ihn zu Typ C und hole bei Frau D deine Belohnung" ab und können Sie schon mal einen ganzen Nachmittag in Anspruch nehmen.



ERSTEINDRUCK

Nachdem Origin nur noch als Serverfarm für ein veraltetes Online-Projekt dient, braucht es wohl die Arkane Studios, um ein „neues" Ultima zu machen. Mir soll's recht sein – darauf warte ich nämlich seit meiner Ascension-Enttäuschung. JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Arkane Studios
Termin .... Februar 2002



Dragon Empires



GRAFISCH BEEINDRUCKEND Selbst in der Nahansicht wirken die Modelle unglaublich detailliert.

INTERAKTIV Sie schließen sich mit anderen Spielern zu mächtigen Clans zusammen und erobern feindliche Städte.



ÜBERSICHTLICH Die Zaubersprüche werden über die Liste am linken Bildschirmrand gesteuert, weitere Fenster wie das Inventar lassen sich bei Bedarf zuschalten.

Und wieder einer: Mit Dragon Empires will nun auch Codemasters **die schöne neue Welt der Online-Rollenspiele erobern.**

Leicht wird das nicht – immerhin stehen mit **Star Wars Galaxies**, **World of Warcraft** und **Shadowbane** schon eine Reihe von prominenten Konkurrenten in den Startlöchern. Das erklärte Ziel: den Spitzenreitern **Everquest** und **Dark Age of Camelot** die Spieler abspenstig machen. Dazu reicht das altbewährte Hack&Slay-Prinzip aber schon lange nicht mehr aus und aus diesem Grund will sich **Dragon Empires** dann auch – ganz ähnlich wie **Shadowbane** – auf eine völlig interaktive Spielwelt konzentrieren. Die Spieler starten in einem von fünf Reichen und organisieren sich dort zu mächtigen Clans – die wiederum fallen zu gegebener Zeit in die feindlichen Fürstentümer ein und versuchen, die Kontrolle über die dortigen Städte zu erlangen. Das bringt nicht nur Ruhm, Ansehen und sehr viel Spaß, sondern auch eine ganze Menge spielerischer Vorteile: Eingekauft werden darf nämlich nur in eigenen Städten, außerdem werfen die verschiedenen Dörfer je nach Größe eine stattliche Summe Steuern ab. Und wer wollte nicht schon immer mal das berühmte Wahrzeichen einer eroberten Siedlung mit den eigenen Clan-Insignien schmücken? Ob Sie als Krieger, Magier oder Clan-Führer starten, bleibt Ihnen überlassen. Dass es jedoch auf die richtige Balance ankommt, zeigt sich in der Praxis. Eine Armee voller Häuptlinge, aber ohne Indianer, wird sich auf einem Feldzug unheimlich schwer tun. Ein Novum im Genre der Online-Rollenspiele ist das komplexe Handelssystem: Wenn Sie sich für eine Laufbahn als Händler entscheiden, können Sie in einer der von Ihnen kontrollierten Städte Waren einkaufen und in einem entlegenen Kaff Gewinn bringend wieder verscheuern. Das ruft natürlich Spitzbuben auf den Plan. Sollten Sie also an einem schnellen Goldstück interessiert sein, den ganzen Warenhandel aber totlangweilig finden, können Sie sich als Wegelagerer verdingen und die fahrenden Kaufmänner um ihre mühsam erwirtschafteten Talerchen erleichtern. Den Schlusspunkt dieser Kette bilden die Kopfgeldjäger. Die schnappen sich nämlich nicht nur das zusammengeklaute Vermögen der Diebe, sondern auch gleich noch eine hübsche Stange Geld als Prämie. Kein Wunder, dass die Kerle zu keiner Räuber-Fete mehr eingeladen werden ...

ERSTEINDRUCK

*Städte erobern, Königreiche regieren – ja, das könnte Laune machen. Wenn dabei die eigene Charakterentfaltung nicht zu kurz kommt, wird **Dragon Empires** im Sommer meine persönliche Baggersee-Alternative.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Codemasters
Termin .... August 2002


1C company
MADDOX GAMES
Ubi Soft
KAMERAD,
DIE FREIHEIT
LIEGT IN
DEINER HAND
Erleben Sie die realistischste Kampfflugsimulation aller Zeiten!
GOLDEN WINGS
www.flightsimulator.de
"Beste historische Kampfflugsimulation aller Zeiten!"
IL 2
STURMOVIK
www.il2sturmovik.com
© 2001 Developed by 1C-Maddox Games. All rights reserved. © 2001 Ubi Soft Entertainment.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

COLIN MCRAE RALLY 3

„Colin ist **einfach unglaublich.**"

PC Games: In der Fortsetzung spielt man grundsätzlich als Colin McRae mit einem Ford. Wird einem da auf Dauer nicht langweilig?

Wilday: Das meinten schon einige, als die Idee aufkam, aber das Gegenteil ist der Fall. Wir konzentrieren uns auf ein Team. Damit können wir den ganzen Rallye-Zirkus, das Flair, viel authentischer und spannender rüberbringen. Rennen für Rennen arbeitet man dafür, dass Colin und Ford die Besten werden. Man trifft auch alle Entscheidungen, die in echt getroffen werden. Welche Reifen sind besser für welche Strecke? Wie muss die Federung eingestellt sein? All so was.

PC Games: Du bist mit Colin gereist. Wohin?

Wilday: Ich habe ihn bei einem Rennen auf Zypern besucht. Da



PRODUZENT Guy Wilday im Gespräch mit Colin McRae.

konnte ich in der Box einen Eindruck davon gewinnen, wie Rallyes wirklich funktionieren. Dieser dreckige Sport ist eigentlich so sauber, so wissenschaftlich, so teuer. Die Jungs leisten Maßarbeit. Bei Testfahrten in Spanien und England war ich auch dabei.

PC Games: Bist du mit Colin gefahren?

Wilday: Bei den Tests schon – auf dem Beifahrersitz. Das war faszinierend. Es fühlt sich an wie auf den Schienen einer Achterbahn. Ich dachte immer, wenn ich ein bisschen Zeit und ein Rennauto hätte, könnte ich diesen Sport sicher auch lernen. Ich dachte, Colin wäre als Fahrer wahrscheinlich zwei-, dreimal so gut wie ein normaler Mensch. Aber in Wahrheit ist es das Hundertfache, einfach unglaublich.

PC Games: Wie beeinflussen diese Erlebnisse das neue Spiel?

Wilday: Wir filtern auf jeden Fall. Einerseits bringen wir den Realismus, all das, was wir gelernt haben, richtig ein. Aber eben nur so weit, dass es noch Spaß macht. Wenn wir das Rallyefahren wirklich hundertprozentig nachstellen würden, dann könnte nur noch Colin mitspielen. Das wollen wir natürlich nicht. Es gibt eine gute Balance.

Salt Lake 2002



Während sich die Athleten in aller Welt langsam, aber sicher auf die kommenden Olympischen Winterspiele vorbereiten, macht auch das offizielle PC-Spiel **Salt Lake 2002** große Fortschritte. Ab Januar dürfen Sie in folgenden Disziplinen an den Start gehen: Parallel-Slalom (Snowboard), Slalom, Abfahrt, Zweierbob, Trickski (Sprung) sowie Skispringen. Neben den realistischen Animationen sorgen vor allem die virtuellen TV-Kommentatoren und originalgetreuen Schauplätze für Olympia-Feeling.

Pepsi Extreme Sports

In **Pepsi Extreme Sports** von Empire Interactive ist der Name Programm: Mit Snowboarding, Speed Hang Gliding, Mountain Biking, Sky Surfing, Bungee Jumping und Quad Biking stehen gleich sechs adrenalinfördernde Freizeitbeschäftigungen zur Auswahl. Entsprechend schnell und actionreich geht es in den Wettkämpfen zur Sache, in denen Sie auch zu unfairen Mitteln wie Faustschlägen greifen können. Die Übergänge zwischen den Disziplinen sind zum Teil fließend: So springen Sie mit dem Snowboard an den Füßen über einen Abhang, legen eine Runde Sky Surfing ein und öffnen abschließend den Fallschirm zum Speed Hang Gliding. Ab dem 7. Dezember steht das Action-Spektakel in den Läden.



Virtua Tennis kommt für PC

Empire Interactive arbeitet an Umsetzungen der auf Dreamcast erfolgreichen Titel Virtua Tennis und Crazy Taxi. Als Erscheinungstermin für die inhaltlich identischen PC-Versionen wird Juni 2002 angegeben.

World Sports Cars nicht eingestellt

Das auf der Website www.fatbabies.com verbreitete Gerücht über die Einstellung von World Sports Cars wurde vonseiten des Publishers Empire Interactive dementiert. Angeblich wären Differenzen bezüglich des Spieldesigns Ursache für die Einstellung gewesen.

Neues Rennspiel von Ubi Soft

Unter dem Arbeitstitel Villeneuve Racing ist ein weiteres Rennspiel in der Release-Liste von Ubi Soft aufgetaucht. Im Gegensatz zum simulationslastigen F1 Racing Championship 2 ist Villeneuve Racing eher im Arcade-Bereich angesiedelt.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Simulation | Februar 2002 – Activision
2. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | März 2002 – Electronic Arts
3. **Mercedes Benz Champions** – Rennspiel | September 2002 – Synetic
4. **Moto Racer 3** – Motorrad-Simulation | Erhältlich – Delphine Software
5. **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Dezember 2001 – Ubi Soft
6. **Rally Championship 2002** – Rallye-Simulation | Erhältlich – Ubi Soft
7. **DTM Pro Racer** – Rennspiel | Juni 2002 – Codemasters
8. **Tennis Masters Series** – Tennis-Simulation | November 2002 – Microids
9. **World Sports Cars** – Rennspiel | März 2002 – Empire
10. **Virtua Tennis** – Tennis-Simulation | Juni 2002 – Empire

Colin McRae Rally 3



FORTSCHRITT Die Darstellung der Rennstrecken übertrifft den Vorgänger deutlich.



IDENTIFIKATION Diesmal starten Sie als Colin McRae persönlich durch.

Wie wahnsinnig durch Sand, Matsch und Schnee: Die Fortsetzung der besten Rallye-Simulation soll den Kick perfekt machen.

Seine Arme zittern, halten den Ford Focus aber millimetergenau auf Kurs, während der über schmale Küstenwege fegt, in manchen Kurven kurz mit zwei Rädern über dem Abgrund zum Strand hinunter. Rallye-Fahrer Colin McRae hat den Designern des Spiels, das seinen Namen trägt, exakt geschildert, wie extrem es im Rennsport zugehen kann. Auf ungefährlichere Strecken hat er sie danach mitgenommen. Diese Erfahrungen fließen direkt in den neuen Teil der Erfolgsserie ein. Das Fahrgefühl soll brutaler, mitreißender werden, die Autos noch wilder über holprige Kurse jagen. Dafür gab Colin sogar technische Daten preis, die normalerweise sicher in den Computern seiner Mannschaft gespeichert bleiben. Wie sich Änderungen am Wagen-Setup – an der Aufhängung oder beim Gummigemisch der Reifen – auswirken, wird **Colin McRae Rally 3** realistisch widerspiegeln.

Um den Rallye-Saisonalltag intensiver zu erleben, schlüpfen Sie zum ersten Mal in die Rolle des Starpiloten selbst. Unter Vertrag bei Ford Martini arbeiten Sie mit Ihrem Team Rennen für Rennen für den Erfolg in der Weltmeisterschaft. „Wir hatten vorher irgendwie das Gefühl, dass man im Spiel immer wieder startete und stoppte, startete und stoppte“, sagt Produzent Guy Wilday. Jetzt gibt es einen Zusammenhang zwischen den Rallyes, der Ihren Ehrgeiz kitzelt.

Einer der wenigen Kritikpunkte an **Colin McRae Rally 2** war, dass im Vergleich zu den detaillierten Wagen das Aussehen der Umwelt schwächelte. Das ändert sich: Regen und Schnee fallen leicht oder stark, Zuschauer grölen, Bäume und Werbebanner säumen die Straßen. Im selben Zuge steigt die Qualität der Darstellung von Unfallschäden noch: Wer mit einem Pfosten kollidiert, hat einen tiefen Abdruck in der Karosserie; Splitter springen in hohem Bogen weg; Blechteile stehen in seltsamen Winkeln nach außen ab.

Weiterhin werden alle Strecken ohne Satellitendaten entworfen. Zwar orientieren sich die Designer an den Charakteristika echter Kurse. Den Verlauf erfinden sie aber lieber so, dass er im Spiel am meisten Spaß macht.

ERSTEINDRUCK

*Die aktuellen Bilder sehen schon toll aus, dabei entstammen sie der Xbox-Version. Ich bin gespannt, wie **Colin McRae Rally 3** auf dem PC wirkt. Spielerisch dürfte nach dem großartigen Teil 2 eh nicht viel schief gehen.*

DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Codemasters
Termin .... August 2002



SEGA PC
FREITAG ist FISCHTAG!
11
MONT
DIENSTAG
12
Big Game Fishing am PC!
Arcade-Action und Original-Modus mit fünf Mini-Spielen und freiem Fischen
· 18 Fischarten, die kaum natürliche Feinde haben
· 16 unterschiedliche Köder
· Neueste KI sorgt für absolut realistische Hochsee-Bedingungen
· Echtzeit-Unterwasser-Kameras
NNERSTAG
SEGA PC
SEGA MARINE FISHING
SEGA
empire
REITAG
TAG
GAMES
ROM
SEGA
www.empireinteractive.com
Original Game © SEGA, 2000
© WOW ENTERTAINMENT INC./SEGA, 2000. Published by Empire Interactive Europe Ltd.
Empire is a registered Trademark of Empire Interactive Europe Ltd.
empire INTERACTIVE



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: Gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.





PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 €). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.



MEHRSPIELER

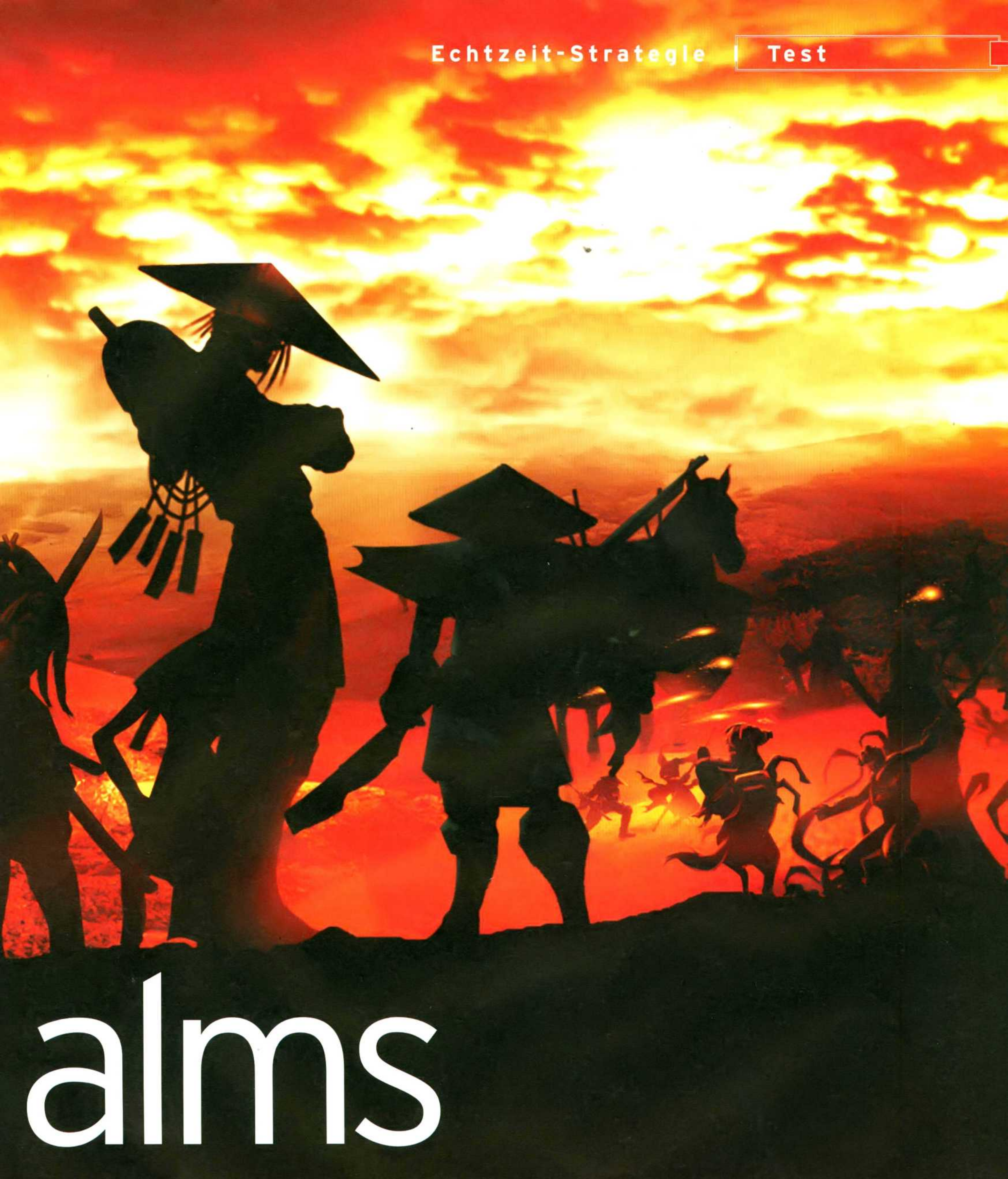
TIPPS & TRICKS

VIDEO AUF DVD

Battle Re

Schlachten-Schlager: Battle Realms pfeift auf langwierige Aufbau-Elemente und rückt die asiatisch angehauchten **Echtzeitkämpfe ins Rampenlicht – und wie toll die sind!**

Der Samurai handhabt sein Katana so geschickt wie ein Japaner die Essstäbchen: Er schwingt die Klinge erst seitwärts, dann kopfüber nach unten und schließlich beim Sprung, der entgegen aller Regeln der Schwerkraft abläuft, in Richtung Gegner. Wäre der Kampf aussichtslos, er stieße sich das Schwert in den eigenen Leib. Als sein Widersacher stöhnend niedersinkt, glänzen rote Pünktchen auf der Waffe: Pixelblut. Jede einzelne Einheit aller vier spielbaren Clans, das sind insgesamt rund 50 Stück, ist so aufwendig animiert, als wollten die Entwickler speziell in dieser Kategorie Fleißpunkte sammeln. Wie es aussieht, wenn sich auf dem Monitor eine Hand voll



alms

unterschiedlicher Figuren bekriegen und in allen möglichen und unmöglichen Verrenkungen aufeinander einprügeln, das können die Bildschirmfotos nur andeuten. **Battle Realms** schaut trotz seiner Dreidimensionalität unglaublich detailliert aus. In Bewegung wird die ganze grafische Opulenz sichtbar: Die Landschaft scrollt butterweich, enthält Bäume, Wiesen, Tümpel, Wasserfälle und Hügel. Die dynamischen Schatteneffekte auf dem Boden simulieren eine Welt, die atmet. Zischt ein Pfeil durch den Wald, schießen wild Blätter hervor. Rennen Kämpfer durchs seichte Wasser, kreisen Wellen ringsherum. Drehen dürfen Sie die Perspektive nicht, lediglich leicht kippen: Das sorgt für minimal mehr Durchblick.

Hinter der Hochglanzfassade verbirgt sich ein Spiel, das die Echtzeit-Strategie um neue Ideen erweitert. Das Grundgerüst ist zwar gleich geblieben: Ressourcen abbauen, Basis hochziehen, Kampfeinheiten ausbilden. Aber Neuerungen im Detail machen **Battle Realms** zum innovativsten und erfrischendsten Genre-Vertreter seit **Starcraft**. Schon die erste, unscheinbarste Einheit, nämlich der Bauer, gelangt hier zu völlig neuen Ehren. Denn Sie müssen ihn nicht für Geld produzieren, er wächst stattdessen von selbst heran. In unerschütterlicher Regelmäßigkeit stapft so ein Arbeiter aus seinem Wohngebäu-



LICHTERLOH Wenn Gebäude einmal brennen, dann tun sie das so lange, bis ein Arbeiter den Brand löscht.



NATURSCHUTZ ADE Beim Kämpfen werden herumstehende Bäume schon mal in Mitleidenschaft gezogen.

de heraus und harrt Ihrer Befehle. Je größer die Armee, desto langsamer der Geburtenrhythmus. Tummeln sich 40 Einheiten auf dem Spielfeld, ist das Ende der Fahnenstange erreicht. Diese Mengenbegrenzung erscheint auf den ersten Blick hart, harmoniert aber perfekt mit dem Spielprinzip von **Battle Realms**: Wenige, sorgfältig ausgewählte und clever eingesetzte Figuren sind der Schlüssel zum Sieg.

Was also kann so ein Arbeiter? Eine ganze Menge. Sogar mehr als in sämtlichen anderen Spielen dieser Gattung. Er zähmt wilde Pferde und bringt sie in den hiesigen Stall. Er sammelt Reis und Wasser, die beiden einzigen Ressourcen im Spiel. Er baut Häuser, repariert selbige, löscht Brände, gießt

Die Fähigkeiten des **Schlangen-Clans**

Schwertkämpfer
Rauben: Alle Gegner in unmittelbarer Nähe können keine Spezialfähigkeiten mehr ausüben.
Glasschwert: Tötet einen Gegner mit einem Hieb, lässt sich aber nur einmal anwenden.

Armbrustschütze
Schwächeblitz: Die Rüstung des Gegners wird anfälliger für Schaden.
Phosphorblitz: Maximal drei Phosphorblitze enthüllen das Sichtfeld.

Musketier
Zielfernrohr: Reichweite und Schaden verbessern sich, der Musketier wird bewegungsunfähig.
Sprengschuss: Explosive Geschosse verursachen schwächeren Flächenschaden.

Bandit
Schleichen: Der Bandit darf für bestimmte Zeit unsichtbar werden – aber nicht im Kampf.
Lähmungspfeil: Maximal sechs Giftpfeile machen den Gegner bewegungsunfähig.

Kanonier
Rauchbomben: Maximal vier Bomben blenden den Feind und werten seinen Schaden ab.
Minen: Legt maximal drei Bomben aufs Schlachtfeld, die bei Berührung explodieren.

Räuber
Buschfeuer: Gegnerische Reisfelder und Bäume werden verbrannt.
Krähenfüße: Maximal zehn Krähenfüße fallen auf den Boden und schädigen Einheiten.

Ronin
Blutsbande: Eine andere, ausgewählte Einheit nimmt anstelle des Ronin Schaden.
Yin-Klinge: Funktioniert wie die Yang-Klinge vom Samurai des Drachen-Clans.

Fächergeisha
Dunkler Pakt: Die Geisha verliert Lebensenergie, macht Verbündete aber widerstandsfähiger.
Klingenfächer: Für bestimmte Zeit erhalten alle Verbündeten pro Angriff Lebensenergie.

Ninja
Schatten-Fähigkeiten: Der Ninja wird für eine bestimmte Zeit unsichtbar, darf in diesem Stadium aber nicht kämpfen.

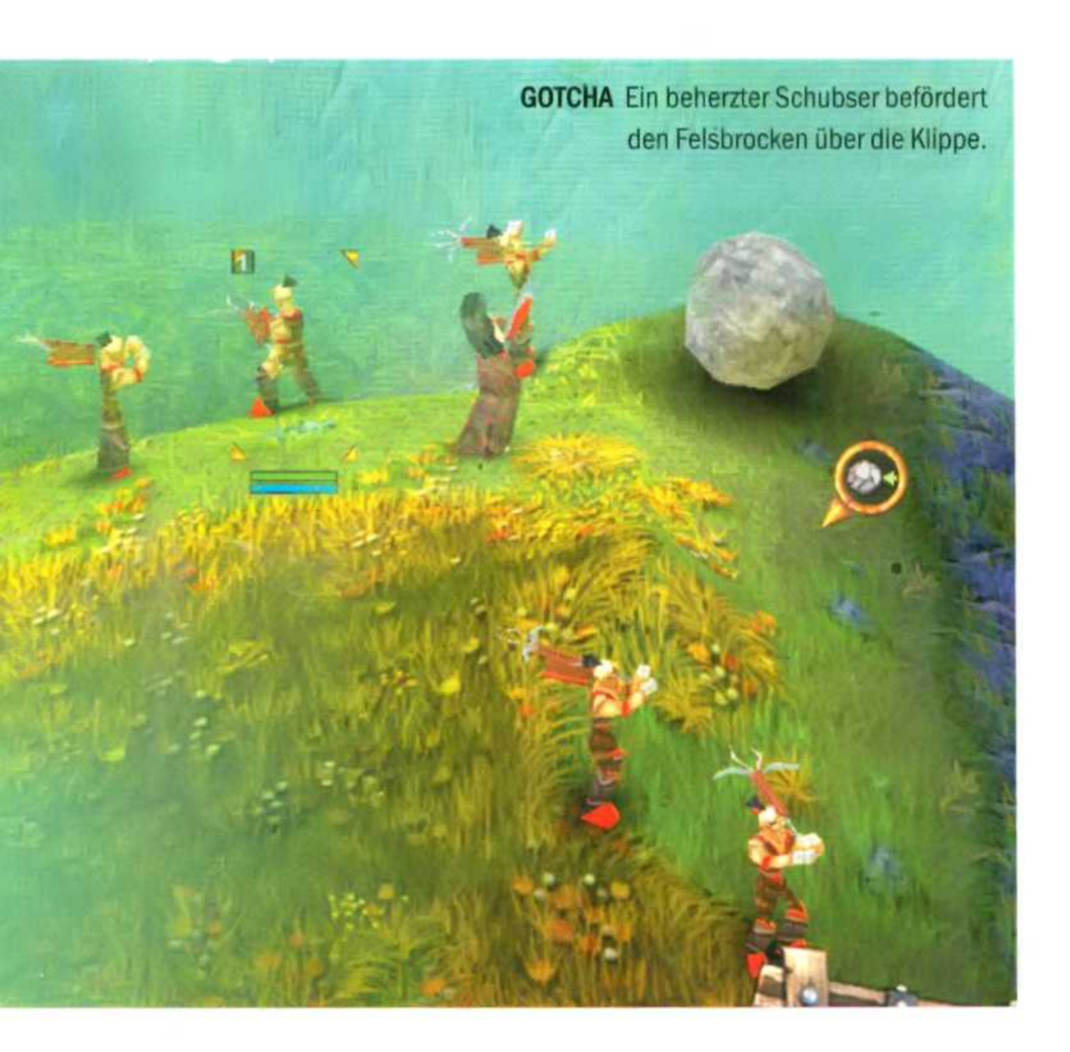
Totenbeschwörer
Geisterkrieger: Gegen Abzug der Ausdauer werden maximal drei Untote beschworen.

Shinja
Einschüchterung: Alle Gegner in der Nähe richten nur noch halb so viel Schaden an.

Budo
Sklaventreiber: Die Bauern arbeiten für eine bestimmte Zeit schneller.

Utara
Gesang der Sorge: Alle Feinde im Umkreis verlieren fortwährend Lebensenergie.

Vetkin
Wagemut: Allen Feinden im Umkreis wird auf Kosten Vetkins die Ausdauer entzogen.



GOTCHA Ein beherzter Schubser befördert den Felsbrocken über die Klippe.

Reisfelder und wird zum Azubi einer von Ihnen festgelegten Ausbildung. Schicken Sie ihn ins Dojo des Drachen-Clans, so reift der unscheinbare Mann mit Strohhut und Sicheln zum Nahkämpfer, dem Lanzenträger heran. Soll er Bogenschütze werden, lenken Sie ihn auf den entsprechenden Übungsplatz. Möchten Sie jedoch – und jetzt kommt's – diese beiden Qualitäten vereinen, darf die Figur auch beide Ausbildungen durchlaufen und zum Drachenkrieger gedeihen: eine Einheit, die ein Schwert führt und auf die Entfernung magische Bällen schleudert. Jetzt denken Sie vielleicht: Cool, dieser Rambo macht alles platt! Falsch gedacht: Der Drachenkrieger ist im Fernkampf nur halb so effektiv wie der speziell dafür gezüchtete Bogenschütze. Drei Gründe, warum man ihn trotzdem bauen sollte: Erstens wehrt sich die Einheit notfalls, wenn sie durch einen gegnerischen Zauberspruch bewegungsunfähig ist. Zweitens ist sie allgemein widerstandsfähiger gegen alle Angriffsarten. Und drittens ist der Status „Drachenkrieger" eine Voraussetzung für den Aufstieg zum Samurai, der höchsten Stufe Ihrer Militärkarriere. Jeder der insgesamt vier Clans verfügt über drei Kerngebäude, in denen Sie die Arbeiter auf diese Weise zu verschiedenartigen Kriegern hochpäppeln dürfen. Das macht nach Adam Riese je sieben unterschiedliche Kombinationen pro Rasse.

> Der Bauer, die unscheinbarste Einheit, **gelangt in Battle Realms zu neuen Ehren.**

Im Einzelspielermodus werden Sie zwei der Völker – eines davon gut, das andere böse – durch je eine Kampagne mit insgesamt 18 Missionen lenken, von denen etwa 13 relevant sind: Nach durchschnittlich jeder zweiten Mission stehen auf einer Auswahlkarte die nächsten Ziele zum Vorrücken bereit. Ihr Entschluss wird einerseits den Schwierigkeitsgrad beeinflussen, andererseits Ihre späteren Einheiten festlegen. Wer meint, den Mönchen helfen zu müssen, darf die glatzköpfigen Martial-Arts-Spezialisten später zur Unterstützung herbeirufen. Andere fallen ins Gebiet der Ninjas ein und überreden die wortkargen Killer zur Allianz. Im Mittelpunkt steht das Auge von Tarrant: eine Kugel, der man mystische Kräfte nachsagt. Alle vier Clans wollen sich dieses Artefakt unter den Nagel rei-

Das **Interface**

Battle Realms hält sich in Sachen Benutzerführung an die Standardvorgaben im Echtzeit-Strategie-Genre.



1 Das Menü zum Laden und Speichern. Alt+S für Quicksave und Alt+L für Quickload nehmen Ihnen diese Arbeit ab.

2 Wer darf getippte Nachrichten im Multiplayer-Spiel lesen? Nur die Verbündeten oder auch der Feind?

3 Reis-Vorrat im Lager.

4 Wasser-Vorrat im Lager

5 Vorhandene Einheiten/ Maximale Einheiten

6 Dieser Balken wächst stetig. Ist er am Ende angelangt, wird ein neuer Bauer geboren.

7 Das Portrait offenbart, welche Einheit Sie gerade markiert haben. Je mehr Einheiten Sie auswählen, desto mehr der Portraits befinden sich in der Statusleiste.

8 Mit diesem Icon lassen sich die Spezialfähigkeiten der Einheiten aktivieren.

9 Unbeschäftigter Bauer: Ein Klick bringt Sie zum Arbeitslosen.

10 Kampf im Gange: Ein Klick auf das Symbol lässt den Bildausschnitt ins Getümmel springen.

11 Ying- oder Yang-Punkte auf Ihrem Konto

12 Ausgewählte Einheit wird nicht selbstständig aktiv, sondern verteidigt sich lediglich.

13 Die Einheit wird sich nicht bewegen und die Stellung mit Gewalt halten. Besonders für Fernkämpfer interessant.

14 Hier befehlen Sie der Einheit, ein Gebiet, ein Gebäude oder eine andere Einheit zu bewachen.

15 Die Stopp-Taste! Sämtliche Aktivitäten der ausgewählten Einheiten werden eingestellt.

16 Mit diesem Icon lässt sich ein beliebiges Ziel auswählen: Die Einheit wird dann nichts anderes um sie herum angreifen.

17 Auf der Mini-Karte werden feindliche Einheiten durch eine andere Farbe gekennzeichnet. Leider unterscheidet die Karte farblich nicht zwischen Figuren und Gebäuden.

Acht Fakten, die Battle Realms von anderen Echtzeit

Das Ressourcen-Managament

Die beiden Ressourcen sind Reis und Wasser. Sowohl die Wasserquellen als auch die Reisfelder sind unerschöpflich. Mit einem Unterschied: Reis wächst unter Umständen nur langsam nach. Um das Wachstum zu beschleunigen, können Sie Ihre Arbeiter zum Gießen der Reisfelder verdonnern. Oder auf einen Regenschauer hoffen.

Die Entstehung der Bauern

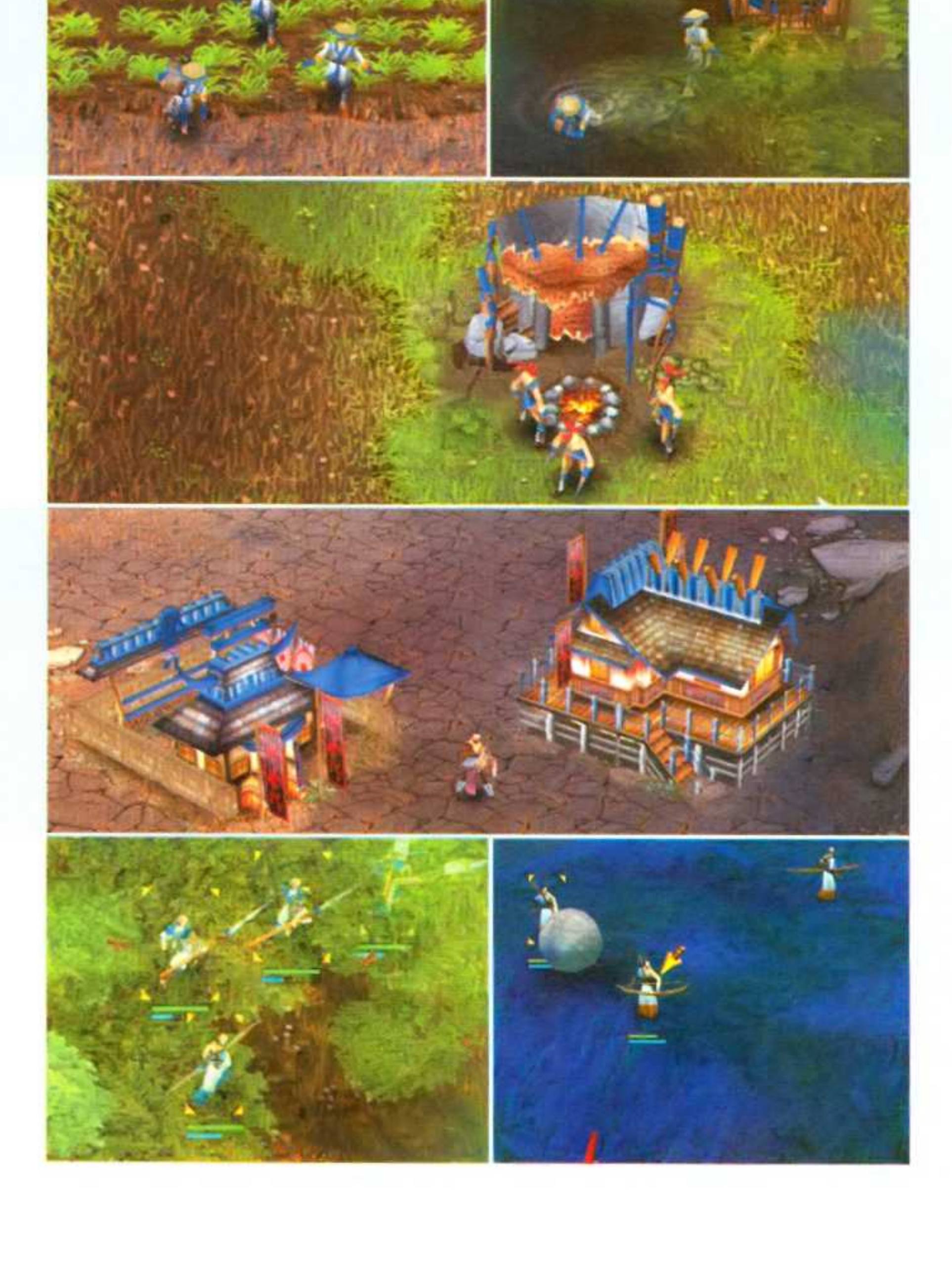
Eine Bauernhütte ist die Grundlage Ihrer ganzen Armee. Aus dem Gebäude kommen in größer werdenden Zeitabschnitten selbstständig Arbeiter heraus. Je mehr Arbeiter bereits unter Ihren Fittichen sind, desto langsamer folgt Nachschub. Im Multiplayer-Modus bedeutet das: Jeder Spieler verfügt zu Beginn über dieselbe Anzahl an Einheiten.

Die Ausbildung der Einheiten

Jede der vier Rassen besitzt drei Kerngebäude, in denen Sie die Arbeiter im Nah-, Fern- und Belagerungskampf ausbilden können. Ein Bauer, der beispielsweise in der Scharfschützengilde (Fernkampf) und der Taverne (Nahkampf) war, wird zum Bandit: eine Einheit, die gleichzeitig ein Schwert und eine Armbrust führt.

Das Terrain

Das Terrain, auf dem Sie sich bewegen, kann entscheidend sein: Auf Plateaus haben Fern- genauso wie Nahkämpfer Vorteile, außerdem lassen sich Felsbrocken auf den Gegner rollen. Wer durch den Wald schleicht, bleibt vom Feind unentdeckt. Aber Vorsicht: Beim Rennen scheuchen Sie Vögel auf und Ihre Position wird sichtbar.



ßen. Am Ende werden Sie gegen die Horde kämpfen: dunkle, quiekende Viecher, dem Zerg aus **Starcraft** nicht ganz unähnlich. Das klingt auf dem Papier abwechslungsreich. Im Spiel wirkt jede Mission wie eine Wiederholung: Gebäude aus dem Boden stampfen, die ersten, zarten Attacken der Widersacher abwehren und irgendwann selber vorrücken. Am Ende nimmt der Computergegner Reißaus und lässt sich auf einem anderen Platz der Karte nieder, was das Spiel unnötig in die Länge zieht – immerhin sollen Sie in neun von zehn Fällen alle Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Ein nerviges Versteckspiel – Sie müssen jeden Winkel der Umgebung ablaufen! Zwischensequenzen in der Spiel-Engine spinnen nach dem erfolgreichen Abschluss eines Auftrags schließlich die Story weiter: Große Krieger sinnieren in feinster deutscher Sprachausgabe über die weitere Vorgehensweise gegen die verfeindeten Clans, schauen in ihren Posen aber nicht ganz so cool aus. Der Grund: Die Kameraperspektive haftet in den Cut-Scenes viel zu nah an den Darstellern, die Polygone wirken folglich klobig.

Die Entscheidungsfindung, ob Sie gut oder böse sind, geschieht zu Beginn: Protagonist und Schwertmeister Kenji trifft nach langer Abstinenz in seinem Heimatdorf ein, in dem gerade Sklaventreiber für Aufruhr sorgen. Helfen Sie den Gaunern

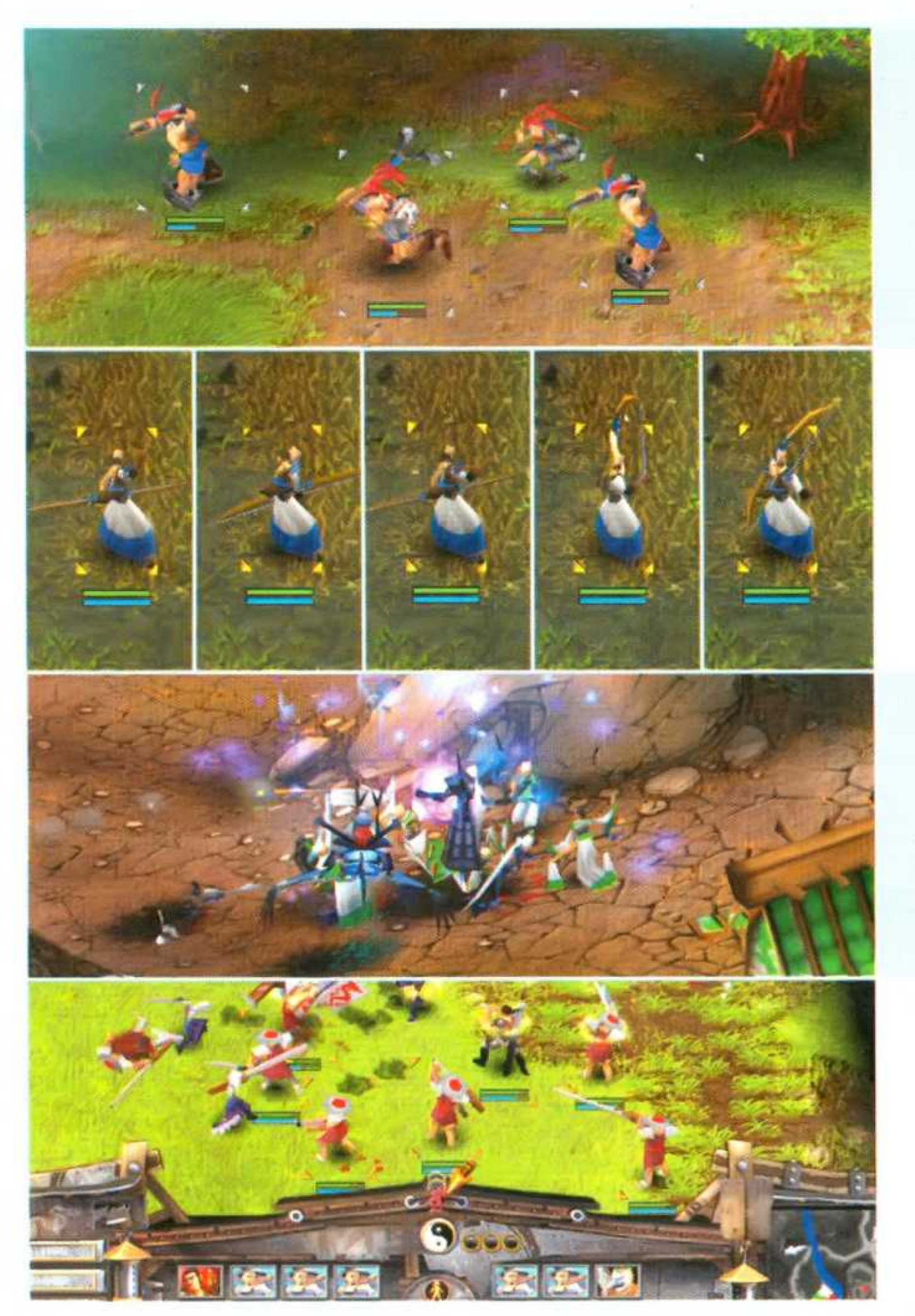


DRACHENPFERDE Ein Klick auf den Button für die Spezialfähigkeiten unten lässt die Pferde des Lotus-Clans Feuer speien.



PIXELBLUT Wenn die Gegner (hier: der Wolf-Clan) einen kritischen Schlag abbekommen, fliegen Körperteile. Lässt sich in den Optionen deaktivieren.

-Strategiespielen unterscheiden.



Die Ausdauer der Einheiten

Alle Einheiten können gehen und rennen. Beim Sprinten verbrauchen die Figuren allerdings Ausdauer – dicke Einheiten sind schneller außer Puste als Athleten. Ausdauer, die auch für Spezialfähigkeiten eingesetzt wird, stellt Sie vor die Frage: Soll ich den Gegner rennend überraschen oder möchte ich auf jeden Fall alle Fähigkeiten einsetzen?

Die Animationen

Die Animationsvielfalt ist beeindruckend: Der Bogenschütze legt einen Pfeil auf seinen Bogen, spannt die Sehne und schießt. Im Nahkampf wird seine Waffe als provisorischer Kampfstab missbraucht. Ähnlich die Kanoniere: Die stopfen Kugeln in ihre riesigen Behälter und benutzen selbige im Nahkampf wie genervte Ehefrauen ein Nudelholz.

Die Fähigkeiten

Bei vielen Einheiten haben Sie die Wahl zwischen mehreren Spezialfähigkeiten. Beispiel: Wer den Drachenkrieger in die Feuerwerksfabrik schickt, verleiht ihm die Fähigkeit des Flammenschwerts (kostet zusätzlich etwas Wasser und Reis). Beordern Sie den Kämpfer aber in den Schrein, kriegt er einen Schild spendiert. Sie entscheiden.

Yin und Yang

Yin und Yang sind Erfahrungspunkte, die Sie im Kampf erhalten. Je weiter der Kampf von Ihrer Basis entfernt ist, desto mehr Yin oder Yang gibt es. Die Punkte sind gegen Upgrades eintauschbar: Vier Yang-Punkte kostet es beispielsweise, wenn Sie die Regenerationsrate aller Einheiten erhöhen wollen.

Die Fähigkeiten des **Wolf-Clans**

Faustkämpfer

Zen-Gegenschlag: Maximal einmal durchführbar, tötet dieser Schlag den Gegner sofort oder verletzt ihn stark.

Steinwerfer

Lavabrocken: Die Munition der Steinwerfer bewirkt beim Aufprall nur Flächenschaden.

Morgenstern-Schwinger

Trümmerkugel: Alle Gegner in unmittelbarer Nähe erleiden Schaden.

Pechwerfer

Verbrannte Erde: Wirft maximal eine Pechmine, die den Fog of War für bestimmte Zeit aufdeckt.

Rudelführer

Heulen: Die Wölfe in der Wolfshöhle eilen dem Rudelführer im Kampf zu Hilfe.

Hammerträger

Lähmungsschlag: Alle Gegner im Umkreis werden für bestimmte Zeit gelähmt.

Ballisten-Soldat

Totem: Alle Gegner in unmittelbarer Nähe werden schwächer, während Verbündete besser kämpfen.

Berserker

Lykanthropie: Der Berserker verwandelt sich in einen pfeilschnellen Werwolf.

Werwolf

Wolfsbiss: Ein Angriff, der sehr hohen Schaden anrichtet – stirbt das Opfer, verwandelt es sich in einen Werwolf.

Druidin

Segen: Maximal drei Segnungen heilen sämtliche Verbündete im Umkreis.

Gaihla

Gesang des Lebens: Alle Verbündeten werden geheilt, sofern Gaihlas Ausdauer ausreichend ist.

Graurücken

Wolfswut: Wirkt wie Otomos Kampfschrei – alle Verbündeten im Umkreis kämpfen besser.

Der Steinerne Fürst

Gepanzerter Freund: Der Steinerne Fürst verliert Lebensenergie und stockt die Rüstung eines Verbündeten auf.

Langzahn

Rasiermesser-Bumerang: Auf Kosten der Ausdauer schwirrt ein Bumerang durch Feinde und Gebäude hindurch.

Mönch

Zen-Trance: Ausdauer und Lebensenergie regenerieren sich schneller, der Mönch ist dabei sehr verletzlich.

Die Fähigkeiten des **Lotus-Clans**

Kranker
Geschoss-Atem: Die Einheit speit Nebel, der alle Gegner darin für bestimmte Zeit verletzt.
Todesheulen: Reiter fallen vom Pferd, alle anderen gegnerischen Einheiten verlieren Ausdauer.

Pesthauch
Wiedergeburt: Stirbt der Pesthauch, so kann er einmal von den Toten wiederauferstehen.
Dürre: Der Pesthauch schleudert Maden, die das gegnerische Reisfeld unbrauchbar machen.

Unreiner
Leimspritze: Eine Teerpfütze breitet sich auf dem Boden aus, Einheiten darin sind sehr anfällig gegen Feuer.
Todesposten: Beschwört einen Schädel, der als Späher und Kämpfer eingesetzt werden kann.

Schwertjünger
Innere Stärke: Der Schwertjünger heilt sich auf Kosten seiner Ausdauer selbst.

Jünger des Kampfstabs
Dunkle Kuppel: Der Jünger wird unbeweglich, macht die Verbündeten im Umkreis aber gegen feindliche Geschosse immun.

Jünger des Blattes
Blätter streuen: In sämtliche Richtungen werden Blätter gestreut, die den Nebel des Krieges auflösen.

Issyl
Hast: Alle Verbündeten im Umkreis bekommen einen Geschwindigkeitsbonus.

Koril
Teleporter: Gegen Ausdauerabzug teleportiert sich Koril an eine beliebige Stelle der Karte.

Ninja
Schatten-Fähigkeiten: Der Ninja wird für eine bestimmte Zeit unsichtbar.

Soban
Golems erschaffen: Erschafft maximal drei Golems gleichzeitig, die Ressourcen sammeln.

Zymeth
Schwerer Regen: Zymeth beschwört einen Sturm, der Blitze auf die Gegner schleudert.

Hexer
Lythis' dunkles Feuer: Lässt Gebäude mit einem Fingerschnippen brennen.
Tausils Lebenssauger: Der Hexer heilt sich selbst durch die Energie seiner Verbündeten.
Sehks Seelenfrost: Großflächiger Angriff mit Eisschwertern.



Hexenmeister
Lythis' Seelenkeule: Eine dunkle Kugel verletzt gegnerische Einheiten.
Tausils Erwachen: Erweckt eine gestorbene Einheit zum Leben.
Sehks Äther-Korridor: Fungiert als Teleporter, aber nur in kleinerem Umkreis.

beim Vermöbeln der hilflosen Bauern, so blendet sich ein dunkles, unheilvolles Interface ein: das Interface des Schlangen-Clans. Wer sich hingegen auf die Seite des Arbeitervolkes stellt und ihre Peiniger in die Flucht schlägt, wird das Spiel mit dem freundlichen Drachen-Clan lösen. Diese beiden Stämme ähneln sich in ihrem Auftreten noch am ehesten: Sie dirigieren vor allem Männer mit typisch asiatischer Haarpracht, übergroßen Schwertern, prächtigen Kimonos und verzierten Rüstungen übers Schlachtfeld. Dabei wirken sämtliche Figuren etwas überzeichnet, eine klitzekleine Verwandtschaft zum fernöstlichen Anime-Stil ist unübersehbar. Ganz im Kontrast dazu steht das Auftreten des Wolf- und Lotus-Clans. Die Wölfe, buckelige, naturverbundene Gestalten, technologisch so versiert wie die Neandertaler, verlassen sich auf grobes Werkzeug: Äxte und Steinschleudern zum Beispiel. Die Lotus-Einheiten dagegen sind der Inbegriff des Übels – und verdienen die Auszeichnung „ekeligstes Figurendesign 2001": Knochige, blasse Bauern werden zu Kämpfern gemacht, die solch reizvolle Namen wie Kranker, Pesthauch oder Unreiner tragen. Eine Gestalt schleppt einen gigantischen Bierbauch mit sich herum, aus dem bereits die Gedärme quellen, die beim Laufen zu Boden platschen. Lecker. Ausnahmsweise sind die vier unterschiedlichen Gruppierungen in **Battle Realms** kein auf der Packungsrückseite angepriesenes Feature, das sich als Blendwerk entpuppt. Sie sind tatsächlich und vor allem optisch unterschiedlich, wenngleich ihre Spielbarkeit nicht so extrem variiert, wie das im Musterbeispiel **Starcraft** der Fall ist. Nahezu komplett andersartig sind die vier Rassen im Bereich der Spezialfähigkeiten (siehe Einheitenübersichten in den vier Kästen).

Battle Realms ist das erste Echtzeit-Strategiespiel, das Sie



DIE MACHT SEI MIT DIR Die leuchtenden Klingen brennen und sind gegen Gebäude effektiv.



BRAVER GAUL Jaaa, ist ja gut. Liebes Pferdchen. Komm mit in den Stall, wir machen dich zum Feuergaul!



VERSPIELTE CHANCEN Hätten wir doch Fernkämpfer auf dem Hügel platziert – diese Schlacht wäre ein Leichtes gewesen.

So entwickelt sich der Drachen-Clan

Die Möglichkeit, die Bauern verschiedene Ausbildungen durchlaufen zu lassen, ist eine der Besonderheiten von **Battle Realms**. Anhand dieses Technologiebaums sehen Sie, wie sich die Kerneinheit des Drachen-Clans weiterentwickeln kann.

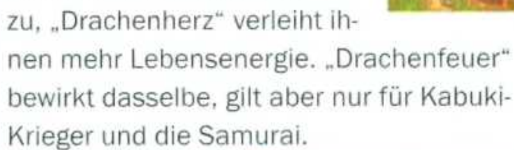
Bauer

Die Kerneinheit eines jeden Clans! Sie sammelt Ressourcen – oder lässt sich in einem Gebäude zum Kämpfer ausbilden. Welche Wege ihr offen stehen, zeigt dieser Technologiebaum.



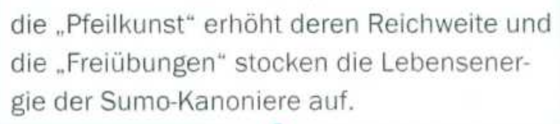
Dojo

Drei Upgrades lassen sich in diesem Gebäude aktivieren: Mit der „Drachenstärke" hauen die Lanzenträger stärker zu, „Drachenherz" verleiht ihnen mehr Lebensenergie. „Drachenfeuer" bewirkt dasselbe, gilt aber nur für Kabuki-Krieger und die Samurai.



Übungsplatz

Dieses Gebäude enthält ebenfalls drei Upgrades: Die „Zen-Genauigkeit" lässt Bogenschützen mehr Schaden anrichten, die „Pfeilkunst" erhöht deren Reichweite und die „Freiübungen" stocken die Lebensenergie der Sumo-Kanoniere auf.



Alchemistenhütte

Und nochmal drei Upgrades: Mittels „Phosphorpulver" richten die Chemiker flächendeckenden Schaden an, der „heiße Stahl" erhöht die Kampfkraft der Kabuki-Krieger und der Samurai, während „Fässer" dasselbe für Kanoniere bewirkt.



Lanzenträger

Betäubungsschlag: Der Lanzenträger führt einen Hieb aus, der den Gegner für kurze Zeit taumeln lässt.
Wirbelnder Speer: Alle Gegner, die in unmittelbarer Nähe sind, nehmen Schaden.

Bogenschütze

Zen-Pfeile: Ein Pfeil lässt sich über den Nebel des Krieges hinausfeuern; die Sicht wird dadurch aufgedeckt und der Schütze bleibt so lange bewegungsunfähig.
Feuerpfeile: Der Bogenschütze schießt Feuerpfeile, die besonders gegen Gebäude effektiv sind.

Chemiker

Alraune-Wurzeln: Alle Gegner im Umkreis werden für kurze Zeit verlangsamt.
Sternschnuppen-Raketen: Maximal drei Raketen verursachen Feuerschaden auf einer großen Fläche.



Alchemistenhütte | Übungsplatz | Dojo | Alchemistenhütte | Übungsplatz | Dojo

Kabuki-Krieger

Sternenstaub: Der Feind darf seine Distanzwaffen für eine bestimmte Zeit nicht einsetzen.
Blitzpulver: Der Gegner in unmittelbarer Nähe wird geblendet und kann nicht angreifen.

Drachenkrieger

Chi-Schild: Der Drachenkrieger wird für eine bestimmte Zeit unverwundbar, ist aber bewegungsunfähig.
Flammenschwert: Genauso wie die Feuerpfeile besonders gegen Gebäude wirksam.

Kanonier

Indirektes Feuer: Die Sichtweite des Kanoniers nimmt ab, seine Schussweite nimmt zu.
Schrapnell-Fass: Maximal ein großflächiger Angriff mit Explosivschaden auf gegnerische Einheiten.

Kabuki-Krieger

Sternenstaub: Der Feind darf seine Distanzwaffen für eine bestimmte Zeit nicht einsetzen.
Blitzpulver: Der Gegner in unmittelbarer Nähe wird geblendet und kann nicht angreifen.

Übungsplatz | Alchemistenhütte | Dojo | Übungsplatz

Samurai

Yang-Klinge: Für bestimmte Zeit kurbeln die Samurai die Yang-Erzeugung an, wenn sie Schaden anrichten.
Drachenhaut: Für bestimmte Zeit wird der Samurai gegen Distanzwaffen immun.

Zusätzliche Einheiten:
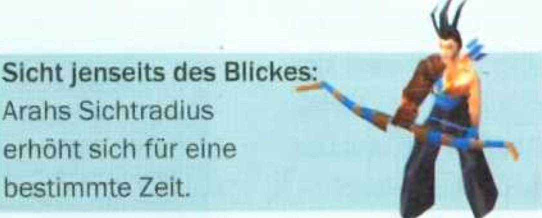
Flammenhauch: Kazan schluckt ein feuriges Gebräu, um es in Richtung Gegner zu speien.



Schmerzspiegel: Gegnerische Nahkämpfer erleiden Schaden, wenn sie Tao angreifen.



Zen-Trance Ausdauer und Lebensenergie regenerieren sich schneller, der Mönch ist dabei sehr verletzlich.



Sicht jenseits des Blickes: Arahs Sichtradius erhöht sich für eine bestimmte Zeit.



Opfer: Die Geisha opfert sich selbst und heilt dadurch alle Verbündeten im Umkreis.
Feuerschild: Falls die Geisha in einen Nahkampf gerät, kann sie so zusätzlichen Schaden anrichten.

Pferd rufen: Beschwört einen Gaul, der Garrins Fortbewegung beschleunigt und ihn stärker zuschlagen lässt.



Kampfschrei: Für bestimmte Zeit kämpfen alle Gegner im Umkreis besser.



SCHAFFE, SCHAFFE Der Drachen-Clan stampft ein Dorf aus dem Boden. Verschiedene Grafikstufen informieren über den Baufortschritt der Gebäude.

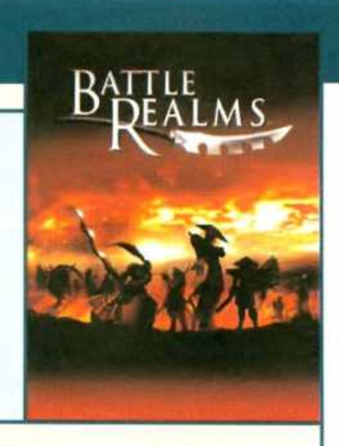
zum Kämpfen zwingt: Ob Sie sich in der eigenen Basis verschanzen oder gleich auf den „Aufgeben"-Button klicken, macht speziell im Mehrspielermodus wenig Unterschied. Die Wachtürme sind zum einen nicht besonders widerstandsfähig gegen Belagerungseinheiten, zum anderen quantitativ knapp bemessen. Insgesamt vier dieser Verteidigungsanlagen lassen sich errichten. Noch schwer wiegender als diese Tatsache ist die Upgrade-Politik: Wer seine Krieger stärker machen will, braucht Yin- und

> Battle Realms ist das erste Echtzeit-Strategiespiel, **das Sie zum Kämpfen zwingt:** Nur so gewinnen Sie Yin und Yang.

Yang-Punkte. Sie landen nur durch eines auf Ihrem Konto: Krieg. Tobt die Schlacht weit abseits der Heimatbasis, so heimsen Sie am meisten der Symbole aus der japanischen Mythologie ein – Geplänkel vor der Haustür bringen weniger. Yin und Yang sind außerdem die Voraussetzung für die Erschaffung der Helden. Letztere kosten zusätzlich Unmengen an Reis und Wasser, sind aber die effektivsten Kriegswerkzeuge. Wenn Held Otomo seinen Kampfschrei loslässt, hauen alle Einheiten im Umkreis doppelt kräftig zu. Der Gauner Vetkin entzieht den Feinden auf einen Schlag die Ausdauer, während Gaihla alle Verbündeten um sie herum heilt. Der Hexenmeister des Lotus-Clans darf sogar gestorbene Kumpanen wieder zum Leben erwecken. Sie merken schon: Wer die Truppen einfach an die Front zerrt, sich dann zurücklehnt und Däumchen drehend auf den Ausgang der Schlacht wartet, wird den Kürzeren ziehen. Der wahre Feldherr nutzt die Fähigkeiten seiner Mannen ausgiebig, denn hier liegt die Krux begraben: Die Bogenschützen beispielsweise sollten Sie im richtigen Augenblick Feuerpfeile schießen lassen, um Wachtürme möglichst schnell aus dem Weg zu räumen. Berge spielen ebenfalls eine Rolle: Weilen Fernkämpfer auf Plateaus, so erhöhen sich der Sichtradius und die Angriffsstärke. Felsbrocken, die auf solchen Hügeln liegen, dürfen Sie auf Ihre Widersacher herunterschubsen – Getroffene stehen garantiert nicht mehr auf. Damit diese Terrain-Begebenheiten für jeden Spieler abschätzbar sind, ist die Karte von Beginn an aufgedeckt. Sie erkennen, wo sich Waldgebiete erstrecken, wo Flüsse verlaufen und Hügel stehen. Das Land ist in einen weißlichen Schleier gehüllt, den Nebel des Krieges, der sich nur lüftet, wenn Ihre Einheiten Fuß auf das entsprechende Gebiet setzen.

THOMAS WEISS

TESTCENTER



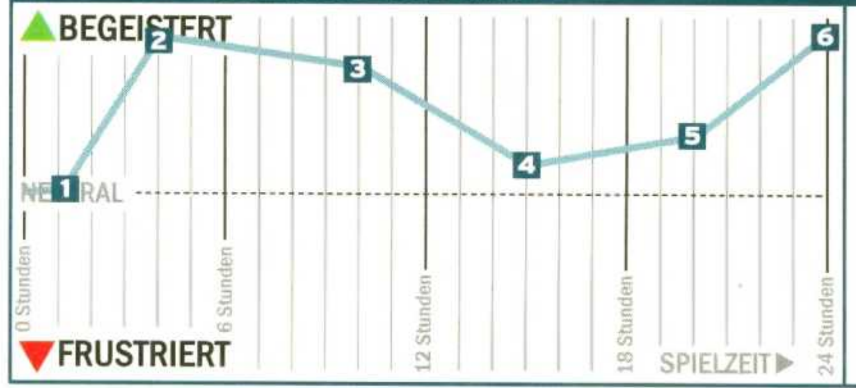
FEATURES

- Vier komplett unterschiedliche Clans
- Zwei Kampagnen mit insgesamt 36 Missionen
- Kein Editor
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Drei Bildschirmauflösungen
- Vier Multiplayer-Modi
- 35 Mehrspieler-Karten
- Asiatische Thematik
- Entwickelt von **C&C: Alarmstufe Rot**-Designer Ed Del Castillo

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Starcraft, Empire Earth, C&C: Alarmstufe Rot 2, The Moon Project
Entwickler:	Liquid Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Battle Realms ist das Erstlingswerk von Liquid Entertainment
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Ubi Soft Entertainment GmbH, Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210, täglich 11-24 Uhr (DM 3,63/Min.)
Offizielle Website:	www.ubisoft.de/produkte/battlerealms
Website des Publishers:	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.liquid-entertainment.com
Beste Fansite:	www.battle-realms.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-554938, Mo-Fr, 9-19 Uhr (DM 0,25/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	Eine CD im Jewel Case, gedrucktes Handbuch, Gewinnspiel-Karte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

THOMAS WEISS

Nicht auszudenken, welche Wertungsregionen möglich gewesen wären, hätten die Entwickler interessantere Einzelspieler-Missionen geformt: Ständig muss ich irgendwelche Basen kaputtklopfen. Dass es abwechslungsreicher geht, zeigt doch **Empire Earth**! Und jetzt ziehen Sie den Umkehrschluss: Im Mehrspielermodus ist **Battle Realms** cooler als alles, was mir seit dem noch unerreichten Klassiker **Starcraft** untergekommen ist. Aber eines müssen Sie schon mitbringen, wenn Sie Spaß haben wollen: ein Faible für Schlachten. Denn der unkomplizierte Aufbau-Aspekt

> Battle Realms ist wie Fastfood und ein 5-Gänge-Menü zusammen: Es lässt sich schnell genießen und ist trotzdem komplex.

fällt getrost unter die Kategorie „Alibi-Dasein". Ruckzuck baue ich Gebäude, danach schon bilde ich meine Einheiten aus, probiere diesen und jenen Mix, plane die Wirkung der zahlreichen Fähigkeiten und stürze mich ins Scharmützel.

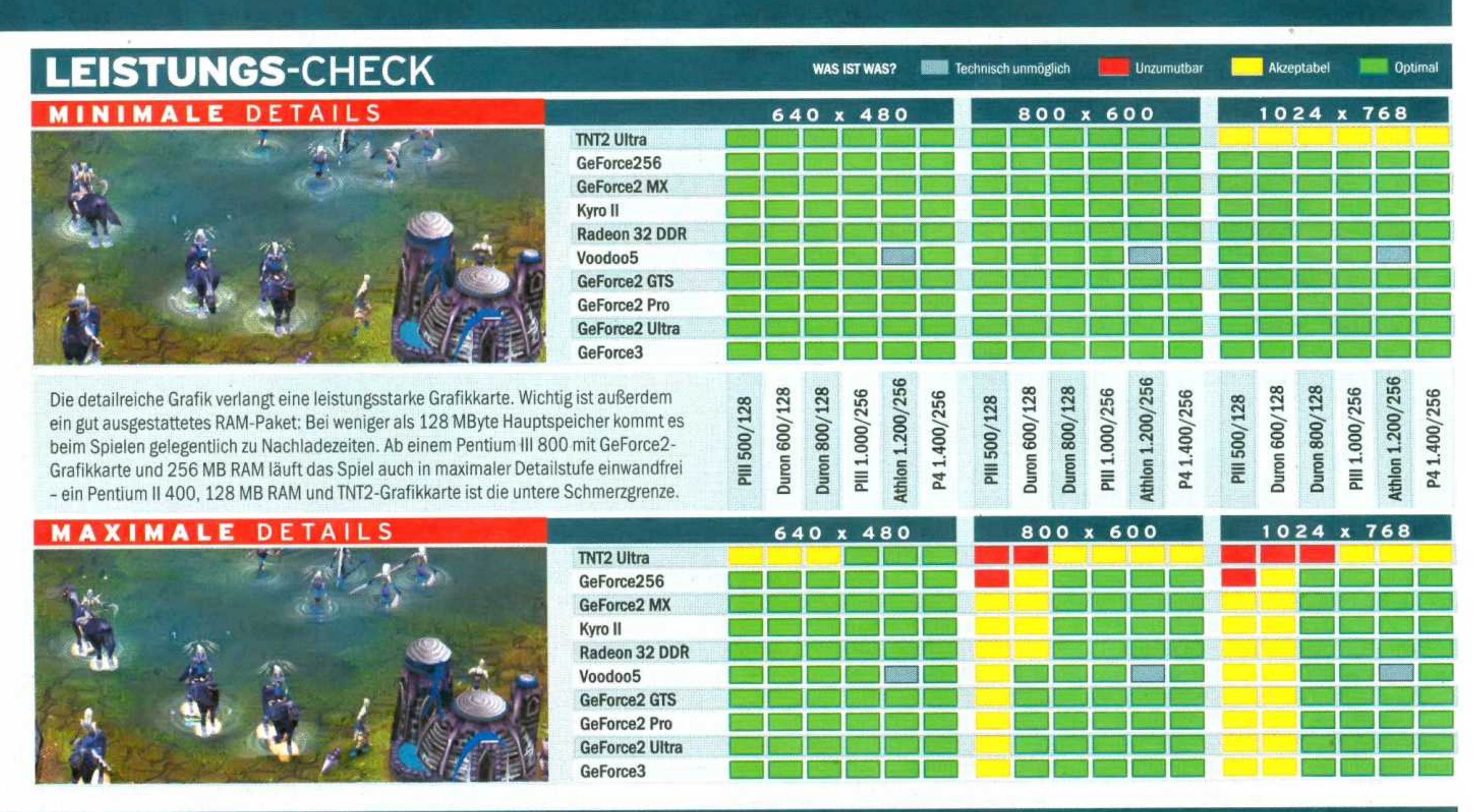
PETRA MAUERÖDER



Asia-Wochen bei PC Games: Nach **Throne of Darkness** wirbeln auch in **Battle Realms** die Samurais über den Bildschirm. Und wie toll die animiert sind! **Battle Realms** ist eine faustdicke Überraschung: Die Yin-/Yang-Punkte forcieren offensives Spielen,

> Battle Realms oder Empire Earth? Reine Geschmacksfrage!

der Technologiebaum ist ausgefeilt bis in die letzte Verästelung, der Gegner verhält sich clever. Nicht so toll: die Zwischensequenzen (da versagt die 3D-Engine kläglich), dazu hochtrabendes Gelaber über Stress mit Verwandten, Verschwägerten, Verbündeten. **Empire Earth** ist ganz klar das Spiel, das mehr Echtzeit-Strategie fürs Geld bietet, doch **Battle Realms** gibt taktisch mehr her und spielt sich ähnlich – die **Starcraft**-Vergleiche kommen nicht von ungefähr. Doch was kaufen? Beides, der nächste Winter kommt bestimmt! Wer sich entscheiden muss: **Age of Empires**-Fans spielen **Empire Earth**, **C&C**-Anhänger bevorzugen **Battle Realms**.



(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE





1 Sieh an, ein Tutorial, das uns alle neuen Möglichkeiten erklärt. Sieht ja alles fein aus und klingt viel versprechend, aber wie spielt sich das Spiel, wenn's draufankommt?



2 Genial, diese vielen Möglichkeiten! Wir experimentieren mit den Einheiten, schauen, was sich so ergibt, wenn man sie in die unterschiedlichen Gebäude schickt.



3 Auch wenn die Story vor sich hinplätschert, kann man sich der Faszination des Spiels nicht entziehen: Die Gefechte sind wegen der taktischen Möglichkeiten einfach superspannend.



4 Zum zigsten Male zerstören wir die gegnerische Basis. Warum konnten sich die Entwickler nicht mal was Neues einfallen lassen? Egal, macht trotzdem Spaß.



5 Na, am Ende beim Kampf gegen die Horde gab's doch noch etwas Abwechslung. Und dass man das Spiel als Böser nochmal erleben kann, ist eine motivierende Dreingabe.



6 Der Mehrspielermodus ist eine Offenbarung und kommt dank der Gewichtung auf die Kämpfe ohne Durststrecken aus. Die Spannung auf angekündigte Add-ons steigt!

IM WETTBEWERB

	Age of Empires 2	Emperor: Schlacht um Dune	Battle Realms
GRAFIK	**75**	**79**	**89**
Detailreichtum Spielwelt	77	70	90
Detailreichtum Objekte	81	75	80
Vielfalt der Spielwelt	72	83	90
Animation der Objekte	70	81	92
Effekte	69	82	90
SOUND	**78**	**82**	**87**
Musik	81	86	88
Soundeffekte	76	79	87
Stimmen/Kommentar	77	82	86
STEUERUNG	**90**	**79**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	86	79	86
Präzision der Steuerung	91	81	71
Übersichtlichkeit/Perspektive	92	78	69
ATMOSPHÄRE	**78**	**90**	**86**
Spannung/Überraschungen	62	72	61
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	84	89
Story/Dialoge/Kommentare	79	92	70
Inszenierung	81	94	89
SPIELDESIGN	**75**	**69**	**85**
Komplexität/Spieltiefe	81	72	89
Einsteigerfreundlichkeit	76	81	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	69	73	79
Verhalten der Computergegner	63	60	81
Innovation	74	42	85
MEHRSPIELERMODUS	**83**	**72**	**90**
Abwechslung der Spielmodi	73	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	73	74
Einstellungsmöglichkeiten	90	82	90
TEST-AUSGABE:	PCG 11/99	PCG 07/01	
WERTUNG:	**92**	**79**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- \+ Hervorragende Animationen
- \+ Detailreichtum, soweit das Auge reicht
- − Die Gebäude wirken aufgrund der 3D-Darstellung klobig

Sound
- \+ Sehr professionelle deutsche Stimmen
- \+ Ohrwurm-Musik mit Asien-Touch

Steuerung
- \+ Hotkeys, soweit das Auge reicht ...
- − ... die aber für Einsteiger schwer zu meistern sind
- − Größerer Bildausschnitt wünschenswert

Atmosphäre
- \+ Stimmiges Japano-Flair
- \+ Zwei Story-Modi (gut und böse)
- − Story an sich ist 08/15

Spieldesign
- \+ Relativ intelligenter und aggressiver Computergegner
- \+ Vielfältige taktische Möglichkeiten
- \+ Innovationen
- \+ Vier unterschiedliche Dynastien
- − Zuweilen unübersichtliche Kämpfe

Mehrspielermodus
- \+ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- \+ Vier Dynastien
- \+ Schnelles, spaßiges Spiel ohne Durststrecken

TESTURTEIL BATTLE REALMS

88

ENTWICKLER Liquid Ent.
ANBIETER Ubi Soft

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 600 MB
EMPFOHLEN Pentium III 750, 128 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	90%

IHRE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]
PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]



AKTUELLE KAUFTIPPS

Battle Realms

Samurais, Geishas und Reisbauern spielen die Hauptrolle in diesem Echtzeit-Strategie-Juwel. Seine langjährigen Erfahrungen aus der Entwicklung einiger **Command & Conquer**-Folgen hat Chefdesigner Ed Del Castillo in ein fernöstlich angehauchtes Spiel einfließen lassen, das sich nicht allein auf geschmeidig animierte 3D-Figuren und detailreiche Landschaften verlässt. Das an **Starcraft** erinnernde, mit Sorgfalt ausbalancierte Spielsystem hält die Anzahl der Krieger in übersichtlichen Grenzen. Auf den insgesamt 22 Testseiten erläutern wir, was **Battle Realms** von dessen schärfsten Konkurrenten **Empire Earth** unterscheidet, warum **Battle Realms** einen Tick besser abschneidet und welcher Spielertyp sich für welchen Titel entscheiden sollte.

Ausgabe: 01/02
Anbieter: Ubi Soft
Preis: ca. DM 90,-



88 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategiespiele der letzten sechs Ausgaben:

90 Commandos 2: Men of Courage

Wer sich an die komplexe Tastatursteuerung gewöhnt hat, erlebt das derzeit spannendste und schönste Taktikspiel.

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. DM 80,-

89 Wiggles



Die Demo auf PC Games 12/01 hat viele Leser von den Qualitäten des unterirdischen Aufbau-Strategiespiels überzeugt.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis : ca. DM 90,-

NEU 88 Battle Realms



Wer hätte das gedacht: **Battle Realms** schlägt **Empire Earth**! Ausgefuchstes Echtzeit-Strategiespiel mit Asia-Touch.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. DM 90,-

NEU 87 Empire Earth

Das wohl umfangreichste Echtzeit-Strategiespiele überhaupt: Epische Schlachten versprühen **Age of Empires 2**-Feeling.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 90,-

86 Fußballmanager 2002



Der Fußballmanager, den PC-Games-Redakteure auch privat spielen: Glaubwürdig, atmosphärisch, motivierend!

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. DM 90,-

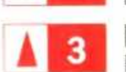
Wertung	Titel / Anbieter	Ausgabe	Preis
86	**Commandos: Director's Cut (Classics)** Eidos Interactive	10/01	DM 40,-
85	**Age of Empires 2 (Classics)** Microsoft	11/01	DM 80,-
85	**Civilization 3** Infogrames	12/01	DM 90,-
85	**Patrizier 2: Aufschwung der Hanse** Infogrames	12/01	DM 60,-
84	**Starcraft (Classics)** Vivendi-Universal	09/01	DM 45,-
84	**Die Siedler 4 Missions-CD** Ubi Soft	09/01	DM 40,-
84	**Mech Commander 2** Microsoft	09/01	DM 100,-
84	**Stronghold** Take 2	12/01	DM 80,-
83	**Sacrifice (Classics)** Virgin Interactive	11/01	DM 40,-
82	**C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache** Electronic Arts	12/01	DM 70,-
NEU 82	**Etherlords** Fishtank	01/02	DM 80,-
NEU 82	**Fritz 7** Eidos	01/02	DM 100,-
81	**Totally Rollercoaster (Classics)** Infogrames	11/01	DM 60,-
81	**Zeus: Poseidon** Vivendi-Universal	09/01	DM 50,-
81	**S.W.I.N.E.** Fishtank	12/01	DM 80,-
NEU 81	**Die Sims: Hot Date (Add-on)** Electronic Arts	01/02	DM 50,-
80	**Monopoly Tycoon** Infogrames	12/01	DM 90,-
80	**Myth 3** Take 2	12/01	DM 80,-
NEU 79	**Star Trek: Armada 2** Activision	01/02	DM 80,-
NEU 78	**Ballerburg** Ascaron	01/02	DM 70,-

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

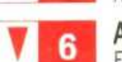
NEU 1 **Stronghold** Aufbau-Strategie | Take 2


2 **Commandos 2** Echtzeit-Taktik | Eidos

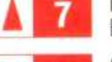

3 **Fußballmanager 2002** Fußballmanager | Electronic Arts


4 **Wiggles** Aufbau-Strategie | Infogrames

NEU 5 **Zoo Tycoon** Aufbau-Spiel | Microsoft


6 **Age of Empires 2** Echtzeit-Strategie | Microsoft

7 **Emperor: Schlacht um Dune** Echtzeit-Strategie | Electronic Arts


NEU 8 **C&C: AR 2 – Yuris Rache** Echtzeit-Strategie | Electronic Arts


9 **Starcraft** Echtzeit-Strategie | Vivendi


10 **Black & White** Aufbau-Strategie | Electronic Arts

PC Games Award STRATEGIE 1/2002

VIDEO

TIPPS & TRICKS

MEHRSPIELER

Empire

Mehr als eine halbe Million Jahre Menschheitsgeschichte, **Elemente aus Civilization und Age of Empires** verschmelzen zu einem epischen Echtzeit-Strategiespiel der Spitzenklasse.

Seit Kain seinem Bruderherz Abel eins auf die Mütze gegeben hat, kloppt sich die Menschheit durch die Jahrtausende. Wo früher Fäuste, Steine und Knüppel regierten, kommen heute Überschallflieger und U-Boote zum Einsatz. Über alles, was dazwischen liegt, und noch mehr gebieten Sie in **Empire Earth**. Das Echtzeit-Strategiespiel des **Age of Empires**-Erfinders Rick Goodman macht Sie zum Schicksalslenker der Völker und Feldherren in 14 Epochen Militär-Historie.

Stellen Sie sich vor, Sie spielen **Command & Conquer**. Das heißt, Fabriken aus dem Boden stampfen, Truppen produzieren, Gegner überrennen. Stellen Sie sich vor, Sie spielen **Civilization**. Also forschen und neue Technologien entwickeln. Erinnern Sie sich an **Starcraft**? Spannende Missionen, die eine epische Story spinnen, und ein gut ausbalancierter Mehrspielermodus. Rufen Sie sich alle diese Klassiker ins Gedächtnis, vereinen Sie die Elemente, und heraus kommt **Empire Earth**.

Auch im Erstlingswerk der Stainless Steel Studios kommt das bewährte Genre-Grundgerüst zum Tragen. Wenn die Rohstoffquellen nicht sprudeln, können Sie die Welteroberung gleich vergessen. Also fordern Sie im Hauptquartier ein paar Arbeiter an und schicken sie auf Nahrungssuche. Die haben in prähistorischen Tagen noch ihre liebe Not, Schafe zusammenzutreiben oder hinter Büffeln herzuhetzen, mit dem Anbruch der Bronzezeit sorgen dann Farmen für reich gedeckte Tische. Andere Handlanger klopfen Steine, fällen Holz, schürfen Gold oder Eisenerz und schleppen es ins Lager. Über Rohstoffmangel brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, Vorräte sind mehr als genug vorhanden. Wenn der Rubel rollt, können Sie sich daranmachen, Ihr Feldlager auszubauen und eine Armee aufzustellen. Kasernen bilden Infanteristen

> Das Erstlingswerk der Stainless Steel Studios erfindet das Rad nicht neu, **verknüpft aber vieles Bekanntes** zu einem neuen Ganzen.

Zeitalter >>> Vorgeschichte 500000 v. Chr.

Eine kleine Auswahl an Soldaten der verschiedenen Epochen zeigt, wie sich die Militärtechnik in **Empire Earth** im Lauf der mehr als 500.000 Jahre Geschichte entwickelt.


Keulenschwinger


Prophet

Earth

aus, Berittene trainieren in Pferdeställen, in Tempeln können Sie Priester generieren. Jedes Zeitalter bringt Fortschritte. 500.000 Jahre vor der Zeit schwingen behaarte Muskelpakete dicke Holzkeulen. Im alten Griechenland und Rom bilden Schwertkämpfer und Bogenschützen das Rückgrat Ihrer Streitkräfte. Im Spätmittelalter werden die Ritter langsam, aber sicher von Kanonen verdrängt. Das 20. Jahrhundert bringt Panzer und Bomber, für unseres prognostizieren die Entwickler gigantische Kampfroboter à la **Battletech**. Die verschiedenen Einheiten sind gegenüber bestimmten anderen besonders verwundbar, haben mit wiederum anderen Truppen aber leichtes Spiel. So ziehen Schwertschwinger gegen Ritter den Kürzeren, heizen Armbrustschützen aber ordentlich ein. Später beherrschen Panzer das Schlachtfeld, sind aber gegen Luftangriffe ungeschützt. Der berühmt-berüchtigte „Tank-Rush", also mit riesigen Massen an Streitwagen, Kriegselefanten oder eben Panzern den Gegner zu überrollen, führt bei **Empire Earth** selten zum Erfolg. Der Computergegner taktiert recht clever und baut bevorzugt diejenigen Kampfgruppen, die Ihrem Aufgebot den härtesten Widerstand leisten. Zudem zwingt Sie das sehr niedrig angesetzte Bevölkerungslimit (das in den Einzelspielerkampagnen kaum einmal über 100 hinausgeht), wirklich genau zu überlegen, wie Sie Ihren Angriff aufbauen. Umso wichtiger ist es, auf Qualität zu setzen. Sie können sämtliche Truppenarten in verschiedenen Bereichen wie Geschwindigkeit, Panzerung und Angriffsstärke gegen entsprechende Rohstoff-



STEINEKLOPFEN Ressourcen sind im Einzelspielermodus stets mehr als genug vorhanden. Ihre Arbeiter bauen Stein, Eisen, Gold und Holz ab und ernten Weizen.



KAMPAGNEN & EPOCHEN

Kupferzeit, Bronzezeit
Die Griechen

Das Antike Volk der Philosophen begleiten Sie von seinen Anfängen bis zum Höhepunkt seiner Macht unter Alexander dem Großen. Folgende Truppentypen und Gebäude sind mit dabei:

Wichtige Einheiten ...



Streitwagen
Auf ihrem zweirädrigen Streitwagen sind die Bogenschützen wesentlich schneller als Infanteristen. Bleiben sie jedoch im Schlachtgetümmel einmal stecken, sind sie verloren.



Phalanx
Die berühmten Fußsoldaten der griechischen Antike holen mit ihren langen Speeren gerne Berittene aus dem Sattel. Gegen Schwertkämpfer ziehen sie aber den Kürzeren.

Kriegselefant
Nicht umsonst hatten die alten Römer eine Heidenangst vor Hannibals Kriegselefanten: Bis diese Kampfmaschinen umkippen, haben sie eine halbe Armee in die Flucht geschlagen.

... und Gebäude:



Mittelalter bis Industrialisierung
Die Engländer

In der englischen Kampagne erleben Sie eine militärische Revolution mit: den Siegeszug des Schießpulvers. Anfangs kämpfen Sie gegen französische Ritter, später fahren Sie gegen Napoleon Kanonen auf.

Wichtige Einheiten ...



Ritter
Die berittenen Lanzenträger bilden vom Hochmittelalter bis zur Renaissance das Rückgrat jeder Armee. Sie vereinen hohe Geschwindigkeit mit starker Panzerung in sich.



Britische Infanterie
Die Standard-Fußsoldaten des Industrialisierungszeitalters sind billig zu produzieren und lehren in Massen jeden Gegner das Fürchten, sind allerdings verwundbar gegenüber Artillerie.



Schlachtschiff
Gegen eine Armada aus Schlachtschiffen ist kein Kraut gewachsen. Mit ihren gewaltigen Kanonen machen sie von See her sogar Küstenforts dem Erdboden gleich.

... und Gebäude:



VEREINTE KRÄFTE Jagdbomber und Panzertruppen beherrschen ab dem Ersten Weltkrieg die Schlachtfelder und geben sich gegenseitig Deckung.

kosten in mehreren Stufen aufrüsten. Allerdings können Sie nicht alle Werte bis ans Maximum treiben. Sie müssen sich schon entscheiden, ob Sie Ihren Schlachtschiffen ein paar mehr Knoten Fahrt oder eine größere Feuerreichweite spendieren. Forschungsaufträge in den Produktionsgebäuden bringen weitere Verbesserungen, beispielsweise eine größere Ausbeute in den Goldminen oder flottere Arbeiter, und hin und wieder sogar ganz neue Einheiten hervor. Netterweise werden alle betreffenden Streitkräfte automatisch auf das neueste Modell aufgerüstet, das spart viel Zeit und Arbeit. Der umfassende Technologiebaum, der mit über 200 Einheiten, 20 Bauwerken und satten 150 Upgrades beinahe **Civilization**-Niveau erreicht, ist eine der größten Stärken von **Empire Earth**.

Noch verzweigter wird das System durch die Zivilisationspunkte. Für jede erfüllte Mission schreibt Ihnen das Programm Boni gut, die Sie in über 100 verschiedene Fertigkeiten investieren können, auf-



Bronzezeit 2000 v. Chr.
Bronze-Kavallerie
Chinesische Infanterie
Dunkles Mittelalter 0 A.D.
Barbar
Mauren-Infanterie

KAMPAGNEN & EPOCHEN

Erster und Zweiter Weltkrieg
Die Deutschen

Ausgerechnet die dunkelsten Abschnitte der deutschen Geschichte haben sich die Entwickler für die Feldzüge ausgesucht, die Sie als General durch beide Weltkriege führen. Wichtigste Neuerung: Flugzeuge.

Wichtige Einheiten ...



Bomber
Sofern Sie die schwerfälligen Propellerflugzeuge mit Jagdfliegergeschwadern schützen, knacken Sie auch gut verteidigte Festungen schnell. Flakgeschütze helfen nur in Massen.



Panzer
Einem Panzervorstoß haben die wenigsten Gegner etwas entgegenzusetzen. Der Nachteil ist allerdings, dass die Tanks teuer zu produzieren und verwundbar gegen Luftangriffe sind.



Ingenieur
Ingenieure sind zwar keine Kampf-Einheit, können aber als einzige Stacheldraht-Barrieren und Bunker zur Verteidigung errichten. Darauf baut besonders im Ersten Weltkrieg die Verteidigung.

... und Gebäude:



Krankenhaus
Ständig neue Einheiten zu produzieren, ist extrem kostspielig. Krankenhäuser reparieren angeschlagene Truppen kostenlos.

Panzerfabrik
Ebenfalls eine militärische Errungenschaft der Epoche: die Panzer. Ein Dutzend dieser Kampfmaschinen ist nahezu unaufhaltsam.

Flughafen
Seit dem Ersten Weltkrieg wird der Krieg auch in der Luft ausgetragen, was **Empire Earth** eine völlig neue taktische Dimension verleiht.

Atomzeitalter bis Nanoära
Die Russen

Die russische Kampagne, in der Sie das Weltreich wieder zu alter Größe führen sollen, ist die schwierigste. Während Ihr Volk noch im Atomzeitalter festsitzt, bauen Ihre Gegner Streitkräfte der Digitalära.

Wichtige Einheiten ...



B-52
Vor dem Atomzeitalter waren Angriffe auf gegnerische Festungen eine oft Zeit raubende Angelegenheit. Die B-52 plättet auch große Verteidigungsstellungen in Rekordzeit.



Spectre
Hubschrauber können Sie wesentlich direkter steuern als Flugzeuge, die immer wieder zum Auftanken landen müssen. Der Spectre ist eines der Spitzenmodelle der letzten Ära.



Hades
Der Hades ist zwar kein Kampfroboter im eigentlichen Sinne, kann sich dafür aber über große Entfernungen teleportieren und feindliche Mechs mit Killerviren infizieren.

... und Gebäude:



Raketensilo
Große Reichweite und eine gewaltige Zerstörungskraft sind die Vorteile der Raketen dieses Bunkers.

Cyberfabrik
Die Produktionsanlage fabriziert die riesigen Kampfroboter, die im 22. Jahrhundert das Schlachtfeld beherrschen.

Spionagezentrum
Das Spionagezentrum spart Ihnen lästige Aufklärungsarbeit: Es deckt alle gegnerischen Gebäude in Reichweite auf.

geteilt in 24 Kategorien. So lassen sich die Produktionszeiten für Jagdflugzeuge verkürzen, die Kosten für Katapulte senken oder den Armeen werden sich auf eine bestimmte Waffengattung spezialisieren. Letzteres ist allerdings kostspielig, denn jedes Upgrade einer bestimmten Kategorie verteuert

Das **ständige Wettrüsten und der weit verzweigte Technologiebaum** verleihen Empire Earth eine bis dato unbekannte Komplexität.

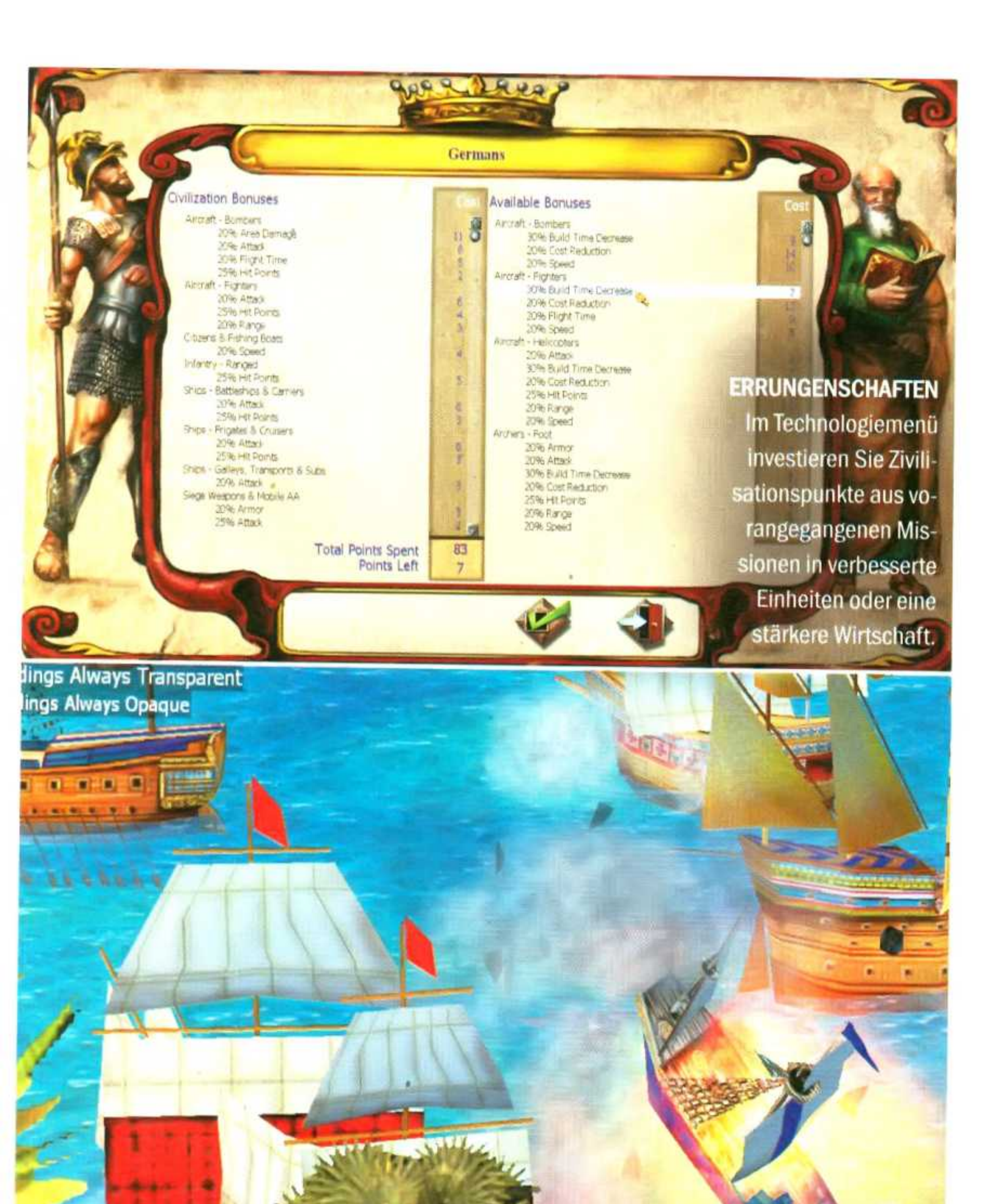
Vorteile in Gebirgsgefechten verschafft. Sie können die Punkte gleichmäßig verteilen, die Wirtschaft ankurbeln oder die übrigen Fortschritte. Spendieren Sie zum Beispiel Ihren Hubschraubern gegen zwei Zivilisationspunkte mehr Durch-



FILMREIF Zahlreiche Zwischensequenzen erzählen direkt in der Spielengine die Handlung der Einzelspielerkampagnen weiter.

Mittelalter 900 A.D. — Ritter, Samurai

Renaissance 1300 A.D. — Ashikagu-Büchsenschütze, Spanische Infanterie



ERRUNGENSCHAFTEN Im Technologiemenü investieren Sie Zivilisationspunkte aus vorangegangenen Missionen in verbesserte Einheiten oder eine stärkere Wirtschaft.

SEEBLOCKADE Eine der größten Schwierigkeiten bei Seeschlachten ist, zu verhindern, dass die Galeonen, Fregatten und Kreuzer sich gegenseitig „einklemmen".

Kartenbasteln für Fortgeschrittene

Mit dem Editor von **Empire Earth** ist alles möglich: Szenarien, Kampagnen, Zivilisationen, Mehrspielerkarten. Einfach zu bedienen ist er allerdings nicht gerade; die englische Anleitung, die auf CD zum Ausdrucken beiliegt, umfasst satte 30 Seiten.



schlagskraft, steigen die Preise für „20 Prozent mehr Geschwindigkeit" von zwei auf vier Zähler. Die Wahl wird dann richtig zur Qual, wenn Sie Ihr Völkchen durch mehrere Epochen begleiten wollen. Dann stehen Sie beispielsweise vor der Frage, ob Sie nun lieber Ihre Kavallerie aufrüsten und sich damit im Ritterkampf Vorteile sichern, oder aber Ihre Punkte aufsparen, um sie nach der Erfindung des Schießpulvers in stärkere Kanonen zu investieren. Das Geflecht aus Forschung, Zivilisationspunkten und Einheiten-Upgrades wirkt auf den ersten Blick undurchdringlich. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase beginnt sich das Dickicht aber zu lichten, da die Auswirkungen unmittelbar im Spiel sichtbar sind. Besonders den Mehrspielerschlachten verleiht das ständige Wettrüsten eine unglaubliche Spieltiefe. So vie-

Mann gegen Mann

Der Mehrspielermodus von **Empire Earth** hat das Zeug dazu, **Age of Empires 2** in Sachen Popularität abzulösen. Der weit verzweigte Technologiebaum ermöglicht unzählige verschiedene Taktiken, und dank des umfangreichen Kartengenerators gibt's unendlich viele Schlachtfelder. Theoretisch können Sie sich mit bis zu sieben Mitspielern wahrhaft epische Schlachten von der Steinzeit bis in die Nanoära liefern. In der Praxis dauern die Gefechte aber selten länger als 30 Minuten; mehr als zwei Zeitalter bekommen Sie kaum zu sehen. Schade nur, dass neben den üblichen Kämpfen bis zum letzten Mann nur eine weitere Spielvariante zur Wahl steht: Der wirtschaftliche Sieg durch Weltwunder. Die PC Games-Generäle diskutieren ihre Lieblingstaktiken.



Rüdiger Steidle: Endlich wieder ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem sich das Einigeln lohnt! Besonders in den frühen Epochen sind die Verteidigungstürme ziemlich mächtig, was die nervigen Rush-Taktiken für den Gegner erschwert.



Thomas Weiß: Ein Echtzeit-Strategiespiel ohne Rush wäre doch fürchterlich langweilig! Wenn ich schnell bin, erreiche ich zumindest eine deiner Ressourcenquellen, bevor du sie mit Wachtürmen beschützen kannst. Dann hindere ich dich am Expandieren, während ich mich auf der Karte ausbreite. Sicher, **Empire Earth** ist kein Rush-orientiertes Spiel wie **Starcraft**, aber frühe Angriffe können nützlich sein, weil sie den Gegner irritieren und somit seine Produktivität zumindest kurzzeitig schwächen.



Rüdiger Steidle: Ach, so wichtig ist das doch gar nicht, sich so früh so weit auszudehnen. Ich bleibe schön dicht bei meiner Basis, da finden sich immer ausreichend viele Erzminen und Wälder. Statt Ressourcen in neue Siedlungen zu investieren, konzentriere ich mich lieber darauf, möglichst schnell die nächste Epoche zu erreichen. Dann sind meine Truppen deinen überlegen und ich kann zum Angriff übergehen.



Thomas Weiß: Quatsch! Quantität schlägt Qualität. Ich bekomme doch sogar mit Axtkämpfern einen Battlemech klein, wenn ich nur viele produziere.



Rüdiger Steidle: Das mag sein, aber dann fehlen dir so wichtige Erfindungen wie Krankenhäuser oder eine Luftwaffe. Wer forscht, gewinnt!

SCHLACHTGETÜMMEL Auch die schönste Formation löst sich im Kampf in reines Chaos auf.

1 Die Menüleiste zeigt die aktuelle Epoche und ermöglicht Zugriff aufs Hauptmenü, die Diplomatie-Optionen, das Zivilisationsmenü und den Chat.

2 Um in Mehrspielerpartien Chancengleichheit zu wahren, ist auch in hohen Auflösungen der Bildschirmausschnitt der Karte sehr begrenzt.

3 Das Einheitenfenster zeigt die Kampfwerte des ausgewählten Truppentyps, die Sie per Klick auf die Upgrade-Buttons verbessern können.

4 Wie jedes Echtzeit-Strategiespiel besitzt auch das **Empire Earth**-Interface eine praktische Übersichtskarte des jeweiligen Levels.

5 Auf der unteren Menüleiste finden Sie Ihren Ressourcenvorrat, das Einheitenlimit und haben Zugriff auf bis zu neun Armeegruppen.

le verschiedene Taktiken und Spezialisierungen gab es noch nirgendwo.

Solo-Generälen stehen – abgesehen vom freien Spiel, in dem Sie ähnlich wie in **Civilization** über mehrere Jahre oder Jahrhunderte hinweg Ihre Kultur aufbauen – vier Kampagnen mit insgesamt 30 geschichtlich angelehnten Missionen offen. Der erste der vier unabhängig voneinander spielbaren Feldzüge macht Sie zum Lenker der Alten Griechen, von der Besiedelung der mediterranen Halbinsel über die mythische Schlacht um Troja bis hin zu Alexander dem Großen. Der zweite lässt Sie in Auszügen die Jahrhunderte dauernden Feindseligkeiten zwischen England und Frankreich verfolgen, anfangs im Mittelalter, später geht es für die Imperialen von der Insel gegen Napoleon. In der dritten Kampagne schlagen Sie auf deutscher Seite einige der wichtigsten Schlachten des Ersten Weltkrieges, bevor Sie im Zweiten Weltkrieg erneut als General antreten. Die vierte Geschichte schließlich versetzt Sie in eine nahe Zukunft, in der Russland mit militärischen Mitteln zu alter Größe zurückfinden will. Meistens begleiten Sie dabei einen oder mehrere historische oder erfundene Helden. Im Englisch-Französischen-Konflikt stehen Sie etwa William, dem Herzog der Normandie, zur Seite, im Ersten Weltkrieg verfolgen Sie den Aufstieg von Manfred Freiherr von Richthofen, dem Roten Baron. Die Heroen sind nicht nur besonders starke Kämpfer, die mit ihren Spezialkräften Verwundete heilen, Gegner schwächen oder die Moral stärken können, sondern auch oft Dreh- und Angelpunkt der Hintergrundstorys. So schlagen Sie sich mit dem Roten Ba-

> Der aus Command & Conquer berühmt-berüchtigte **Tank-Rush führt nur sehr langsam zum Erfolg**. Zumal Massenschlachten ein seltenes Ereignis sind.



William der Eroberer

Der erste Auftrag für England führt Sie an die Gestade der Normandie, wo Sie Lord William in seinem Rachefeldzug gegen den Usurpator Lord Toustain beistehen. Wir zeichnen Williams Abenteuer für Sie nach.

Nur mit einer Hand voll Getreuer zu seinem Schutz lauert auf William bereits an der ersten Kreuzung die Gefahr. Glücklicherweise verfügt der junge Lord über Heilkräfte.



Das Dorf im Süden ist Williams erste Anlaufstelle auf der Reise nach Osten. Hier stoßen einige Pikeniere, Langbogenschützen und Schwertkämpfer zu seiner kleinen Armee.







Auf dem Weg in eine weitere verbündete Siedlung Richtung Norden wird William Zeuge eines Überfalls auf einen Bauernhof. Die Ehre gebietet es, helfend einzugreifen. Zum Dank schenken ihm die Bauersleute ein magisches Schwert.



Auch im Norden ist man dem jungen Lord wohl gesinnt und gibt ihm zur Unterstützung sogar Ritter mit auf den Weg. So fühlen sich die Abenteurer endlich stark genug, es mit den Wachen an der Brücke aufzunehmen.



Der Weg über den Fluss ist gut gesichert, doch indem er den Köder spielt, gelingt es William, die meisten Wachen wegzulocken – direkt in die Pfeilhagel der Bogenschützen.

ron, der über Polen abgeschossen wurde, durch feindliches Gebiet und fotografieren dabei wichtige Ziele der russischen Armee. Oder Sie ziehen mit König Agamemnon durchs Alte Griechenland, versammeln Ihre Verbündeten Achilles, Odysseus und Menelaus und setzen schließlich gemeinsam zum Sturm auf Troja an. Die Missionen folgen nur selten dem typischen Echtzeit-Schema. Selbst wenn **Empire Earth** mal zum Großangriff aufs feindliche Lager bläst, hält es Sie mit einem Handlungsfaden und ständig neuen Ereignissen auf Trab. Diese „Scripted Events" sorgen beispielsweise dafür, dass, wenn Sie zum Sturm auf den letzten verbliebenen Außenposten ansetzen, plötzlich ein gegnerischer Flankenangriff Ihre Versorgungslinien kappt. Oder dass der Computer-General seinen Streitkräften einen Ausfall befiehlt, wenn Sie sich seiner Basis nähern. Oder dass die Trojaner ihre Stadtmauern schneller reparieren, als Sie sie zerstören können. Erst wenn Sie einen Athena geweihten Tempel errichten, gelangen Sie in die Festung. Natürlich mittels des berühmten hölzernen Pferdes, das die Göttin ihren

> In den Missionen wechseln sich **epische Massenschlachten und knifflige Kommando-Aufträge** ständig ab.

Erster Weltkrieg 1900 A.D.





Zweiter Weltkrieg 1930 A.D.







Weiter im Osten stößt der Erkundungstrupp der Engländer auf eine befreundete Siedlung, die William ihre Erträge aus dem örtlichen Steinbruch zum Geschenk machen. Einige Tagelöhner stellen sicher, dass der Ressourcenfluss auch später nicht ins Stocken gerät.

William kann zwar in seinem Lager selbst keine Belagerungsmaschinen fertigen lassen, hat aber erfahren, dass es im Süden einen Händler geben soll, der Rammböcke und Ballistae feilbietet. Gegen je 500 Einheiten Stein wechseln die riesigen Kriegsgeräte den Besitzer.







9



Endlich! Eine befreundete Stadt, geschützt durch dicke Mauern. Der Bürgermeister übergibt die Geschäfte an William, der sofort einige Arbeiter nach Rohstoffen ausschickt.

Weizenfelder, Steinbrüche und Wälder sind unter Kontrolle, fehlen noch Goldadern und Eisenminen. Beides findet sich im Südosten. Die Wachen sind schnell vertrieben, und so füllen sich die Schatzkammern der Engländer langsam.

Katapulte, Reiter, Bogenschützen und Schwertkämpfer setzen zum Sturm auf die Burg an. Die Belagerungsmaschinen zerlegen die Verteidigungstürme schon aus großer Entfernung. Die Burgbesatzung ist danach nur noch ein Klacks.

Gläubigen dann schenkt. Göttliche Mächte spielen in den Schlachten übrigens eine wichtige Rolle. So bekehren Scharen von Priestern kurzerhand gegnerische Einheiten zum „richtigen Glauben" – **Age of Empires** lässt grüßen. Propheten beschwören gar Naturkatastrophen herauf, lassen Vulkane ausbrechen, versenken mit Wirbelstürmen ganze Armaden oder verbreiten die Pest im feindlichen Lager. Magie ist anscheinend auch dann im Spiel, wenn Sie es schaffen, eines der sechs Weltwunder zu errichten. Beispielsweise erhellt der Leuchtturm von Alexandria zwar nicht die Umgebung, deckt aber das ansonsten vom Kriegsnebel verhüllte Meer ein Stück weit auf, so dass Sie sämtliche Bewegungen auf See beobachten können. Weltwunder können im Skirmish-Modus oder in Mehrspielerpartien auch ein Schlüssel zum Sieg sein – mehr dazu in den Extrakästen auf diesen Seiten.

Die Technik in **Empire Earth** ist nicht ganz so ausgereift, wie das Spieldesign. So sind die Gebäude und die Landschaft zwar sehr detailliert, die Animationen der Polygoneinheiten hervorragend. Das verdeutlichen die vielen Zwischensequenzen, die direkt in der Spiel-Engine ablaufen. Irgendwie wirkt die Grafik aber insgesamt zu bunt und mischt zu viele Stilrichtungen, um realistisch und wie aus einem Guss zu wirken. Eine schlichte Frechheit ist die Zoomfunktion. Sie können mit der Kamera so nahe an die komplett dreidimensionale Szenerie heranfahren (drehen ist übrigens nicht möglich), dass Sie wortwörtlich das Weiße in den Au-

Moderne Ära
1950 A.D.

Digitale Ära
2000 A.D.

Schwerer Mörser

Stinger

Schwarzmantel

Sturmtruppen



BATTLETECH Das 21. und 22. Jahrhundert ersetzt Infanteristen weitgehend durch Kampfroboter, die über so ungewöhnliche Technologien wie Teleportation verfügen.



AUFTRAG Die Missionsbeschreibungen werden vorgelesen, Videos gibt's leider keine. Dafür können sich Geschichtsfans über die historischen Hintergründe informieren.

gen Ihrer Truppen erkennen. Aber wenn Sie so weit wie möglich herauszoomen, haben Sie nie genug im Blickfeld, um ordentlich taktieren zu können. Ständiges Hin- und Herschieben des Kartenausschnitts ist unvermeidlich.

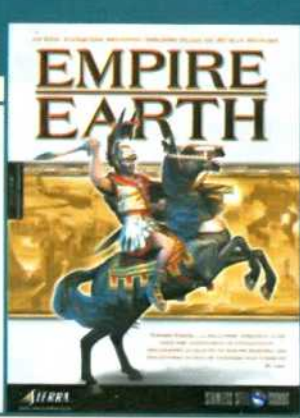
Während der Computergeneral im freien Spiel überzeugend agiert (in den Kampagnen verhält er sich – gewollt – sehr passiv), ist die künstliche Intelligenz der einzelnen Soldaten keinen Deut besser als die im zwei Jahre alten **Age of Empires 2**. Sie sind ständig damit beschäftigt, Ihre Truppen zu hüten wie eine Herde Schafe. Wenn Sie das Einheitenverhalten auf aggressiv setzen, löst sich die Schar über kurz oder lang auf, weil ständig einzelne Krieger Gegner attackieren und die Formation verlassen. Geben Sie dagegen Befehl, nur Ihrer Order zu folgen, lassen Ihre Mannen Angriffe einfach ungerührt über sich ergehen. Armeen über die Landkarte zu bewegen, artet so des Öfteren in eine hektische Klick-Orgie aus. Auf große Schlachten mit mehreren Dutzend Einheiten lassen Sie sich besser erst gar nicht ein, ohne die Spielgeschwindigkeit herunterzuschrauben. Ärgerlich, dass es an solch grundlegenden Faktoren hapert, wo **Empire Earth** in Sachen Komplexität und Missionsdesign so überzeugen kann. RÜDIGER STEIDLE

Nanozeitalter
2100 A.D.

Hyperion 2

Hades

TESTCENTER



FEATURES

- Über 150 Technologien
- Über 200 Einheiten
- Über 20 Gebäude
- 14 Epochen, über 500.000 Jahre Geschichte
- 4 Kampagnen
- 30 Missionen
- 8 Tutorialmissionen
- Umfangreicher Editor
- Zufallskartengenerator
- Voll 3D, aber keine Orientierungsprobleme
- Als Collector's Edition mit Taschenbrockhaus und Mousepad

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Age of Empires 2, Emperor
Entwickler:	Stainless Steel Studios
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Vivendi Universal
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	0180 - 5 00 77 43 53 (DM 0,24/Min.)
Offizielle Website:	www.sierra-empireearth.de
Website des Publishers:	www.sierra.de
Website des Entwicklers:	www.stainlesssteelstudios.com
Beste Fansite:	www.empireearth.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 5 00 77 43 53 (DM 0,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (240 Seiten), historische Begleitinfos (34 Seiten), Technologie- und Einheitenposter (ca. 60x40 cm), Hotkey-Liste
Sprache Spiel:	Englisch (Deutsch i. V.)
Sprache Handbuch:	Deutsch, Editorhandbuch Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
1 2 3 4 5 6
0 Stunden
6 Stunden
12 Stunden
18 Stunden
24 Stunden
SPIELZEIT

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE



Unglaublich, wie viel in **Empire Earth** drinsteckt. Auch nach fast zwei Wochen Dauersitzung, sämtlichen Kampagnen und vielen Mehrspielerschlachten mit Thomas und Petra habe ich noch lange nicht alles gesehen. Es gibt noch so viele Taktiken, die ich noch nicht ausprobiert habe, so viele Einheiten, die ich noch nicht gebaut habe, so viele Missionen, die ich gerne noch mal spielen würde. Das Erstlingswerk der Stainless Steel Studios ist das **Dash 3** der Echtzeit-Strategiespiele. **Civilization**, **Age of Empires 2** und **Starcraft** in einem. Fürs absolute Spitzenfeld

> Wer Age of Empires 2 gemocht hat, wird Empire Earth lieben!

reicht's trotzdem nicht; 2001 muss einfach mehr drin sein als ein aufgebohrtes **Age of Empires 2**. Die Einheiten-KI beispielsweise ist keinen Deut besser. Letzlich triumphiert aber Spielspaß und vor allem Spieltiefe über die schwache Technik.

PETRA MAUERÖDER



Die Missionszusammenfassung entlarvt, was der entsetzte Blick auf die Uhr andeutet: **Empire Earth** frisst Zeit. Eine Materialschlacht auf Raten. Grund: Das extrem niedrig angesetzte Einheiten-Limit zwingt mich beispielsweise zum Verheizen ganzer Bombergeschwader, um einen einzigen Wachturm zu zerbröseln. Dann holen die feindlichen Jäger meine Brummer vom Himmel. Neue Bomber produzieren. Wieder alles von vorne. Das dauert! Dabei ist **Empire Earth** doch so ein wahnsinnig dickes Echtzeit-Strategiepaket. Mir gefallen die schön umgesetzten historischen Ereignisse. Die Einheiten-Vielfalt. Die Upgrades. Und im Gegensatz zu Rüdiger auch die Grafik. Nach Abschluss der Kampagnen bleibt das gemischte Gefühl, „nur" ein weiteres Mal **Age of Empires 2** gespielt zu haben. Wer nicht genug bekommen kann von solch epischen Schlachten, ist bei **Empire Earth** perfekt aufgehoben.

> Ich komm mir vor wie ein Duracell-Hase: Empire Earth ist stundenlanges Draufschlagen.



LEISTUNGS-CHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS

640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Empire Earth ist für ein Echtzeit-Strategiespiel ganz schön hardwarehungrig. Kein Wunder – bei der detaillierten 3D-Grafik. Besitzer von Nvidia-Grafikkarten sollten die Treiberversion 12.41 benutzen und eventuell das Anti-Alialising deaktivieren, sonst können Darstellungsfehler auftreten. Falls der Mauszeiger ruckelt, kann es helfen, V-Sync zu aktivieren. Beachten Sie, dass die Hardware-Anforderungen im Mehrspielermodus geringfügig höher sind.

MAXIMALE DETAILS

640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Meine Güte, ist das kompliziert! Das Tutorial verschreckt mehr, als dass es erklärt. Keine Sorge: So schlimm, wie es zunächst scheint, ist es gar nicht.

2 Die Griechen-Kampagne ist perfekt inszeniert, spannend und führt langsam in das Forschungssystem ein. Der Angriff auf Troja ist der Höhepunkt des Feldzugs.

3 Keine Lust mehr auf die Griechen. Der deutsche Feldzug beginnt genauso spannend, artet aber bei Verdun zur nervenaufreibenden Materialschlacht aus.

4 Der Mehrspielermodus überwältigt mit unzähligen taktischen Variationen. Die Verbindung ist stabil, aber unter ISDN-Geschwindigkeit zu langsam.

5 Der Russlandfeldzug ist extrem schwierig. Atomwaffen pulverisieren mühsam aufgebaute Verteidigungsanlagen in Sekundenschnelle.

6 Der Editor verspricht auch dann noch neue Szenarios, wenn die mitgelieferten Kampagnen längst durchgespielt sind. Die Einarbeitung dauert allerdings.



IM WETTBEWERB

	Age of Empires 2	Emperor: Schlacht um Dune	Empire Earth
GRAFIK	**75**	**79**	**80**
Detailreichtum Spielwelt	77	70	79
Detailreichtum Objekte	81	75	80
Vielfalt der Spielwelt	72	83	73
Animation der Objekte	70	81	85
Effekte	69	82	84
SOUND	**78**	**82**	**81**
Musik	81	86	82
Soundeffekte	76	79	80
Stimmen/Kommentar	77	82	79
STEUERUNG	**90**	**79**	**78**
Bedienungskomfort/Navigation	86	79	85
Präzision der Steuerung	91	81	91
Übersichtlichkeit/Perspektive	92	78	56
ATMOSPHÄRE	**78**	**90**	**82**
Spannung/Überraschungen	62	72	81
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	81	80
Story/Dialoge/Kommentare	79	92	85
Inszenierung	81	94	79
SPIELDESIGN	**75**	**69**	**79**
Komplexität/Spieltiefe	81	72	91
Einsteigerfreundlichkeit	76	81	72
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	69	73	70
Verhalten der Computergegner	63	60	79
Innovation	74	42	75
MEHRSPIELERMODUS	**83**	**72**	**89**
Abwechslung der Spielmodi	73	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	73	75
Einstellungsmöglichkeiten	90	82	90
TEST-AUSGABE:	PCG 11/99	PCG 7/01	
WERTUNG:	**85**	**78**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Sehr detaillierte Einheiten, Gebäude und Landschaft
- + Keine Orientierungsprobleme
- − Fehlende Übersicht

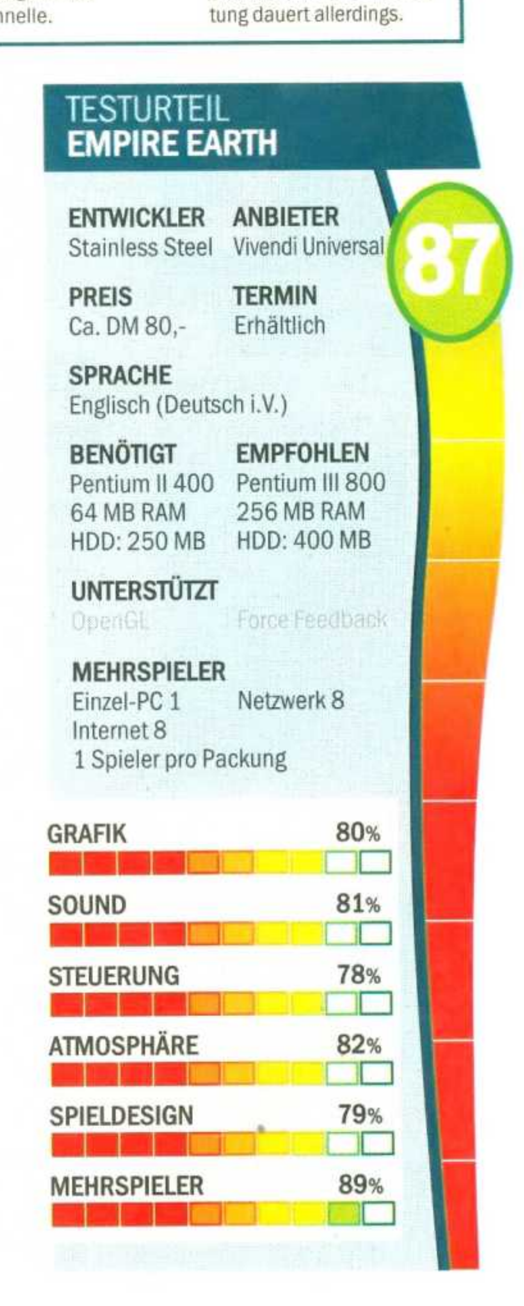
Sound
- + Sehr gute Sprecher
- + Angenehme Musik
- + Gute Soundeffekte

Steuerung
- + Hält sich an Echtzeit-Standards
- − Für Einsteiger verwirrend komplex

Atmosphäre
- + Schön inszenierte Missionen
- + Historisches Flair
- − Keine Rendersequenzen

Spieldesign
- + Vereinigt viele bekannte Elemente
- + Hohe Spieltiefe
- + Hoher Langzeitspielspaß
- − Viel hinlänglich Bekanntes
- − Extrem zeitintensiv

Mehrspielermodus
- + Viele Taktiken möglich
- + Keine lange Aufbauphase
- + Internet-Rangliste
- − Nur zwei Spielmodi



TESTURTEIL EMPIRE EARTH

87

ENTWICKLER Stainless Steel
ANBIETER Vivendi Universal

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Englisch (Deutsch i.V.)

BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HDD: 250 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 256 MB RAM, HDD: 400 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

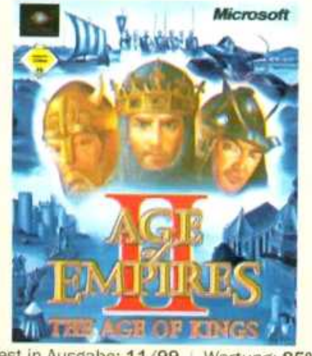
GRAFIK	80%
SOUND	81%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	89%

Empire Earth oder Battle Realms?

Was soll man kaufen? Wir haben zu dieser Frage einen Vergleich gewagt und die unterschiedlichsten Echtzeit-Strategiespiele aufgelistet: **Kommen Sie zu einem Entschluss anhand Ihres Lieblingstitels.**

AGE OF EMPIRES-SPIELER

Lieblingsspiel



Test in Ausgabe: 11/99 | Wertung: 85%

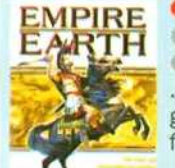
... MÖGEN:

+ Historische Schlachten mit Dschingis Khan, William Wallace oder Johanna von Orleans, weil sie spielend beibringen, was man in der Schule im Geschichtsunterricht verschlafen hat.
+ Unkompliziertes Einheiten-Management: Einfach die Ritter, Bogenschützen und Katapulte in die Schlacht schicken und zurücklehnen. Den Rest machen meine Mannen schon fast alleine!

... MÖGEN NICHT:

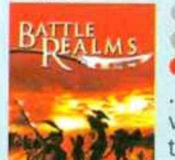
- Rollmöpse, die Feuer speien, grunzende Orks und anderen Fantasy-Schnickschnack, den man vor allem aus **Warcraft 2** kennt.
- Eine Story mit Soap-Anleihen: Figuren, die die ganze Zeit über Familienprobleme lamentieren und am Ende überrascht feststellen müssen, dass der Erzfeind das Bruderherz ist.

Kaufempfehlung



- **KAUFEN**
- ANSCHAUEN
- NICHT KAUFEN

... weil Empire Earth einfach genau Ihren Geschmack treffen wird.



- KAUFEN
- ANSCHAUEN
- **NICHT KAUFEN**

... weil die Figuren allesamt viel zu abgedreht und realitätsfern sind.

COMMAND & CONQUER-SPIELER

Lieblingsspiel



Test in Ausgabe: 11/00 | Wertung: 81%

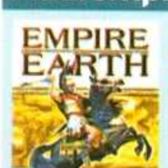
... MÖGEN:

+ Tank-Rush und das Geräusch unzähliger Panzer, die die gegnerische Basis dem Erdboden gleichmachen.
+ Todesdelfine, Tintenfische und Dynamitkühe, die mittels Telepathie ins Feindesland gelotst werden, wo sie sich selbst in die Luft sprengen.
+ Richtige Schauspieler in den Zwischensequenzen, die selbstironisch die Story auf die Schippe nehmen.

... MÖGEN NICHT:

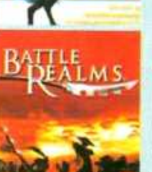
- die Ernsthaftigkeit, die ein Age of Empires 2 an den Tag legt.
- wenn man sich beim Aufziehen der eigenen Basis in der Zwischenzeit einen Kaffee kochen kann – schnell muss es gehen!
- Zwischensequenzen, die lediglich aus drögen Textbildschirmen bestehen, die trocken die Geschichte vorantreiben.

Kaufempfehlung



- KAUFEN
- ANSCHAUEN
- **NICHT KAUFEN**

... weil die Einheiten total normal sind und der Tank-Rush nicht funktioniert.



- KAUFEN
- **ANSCHAUEN**
- NICHT KAUFEN

... weil der Lotus-Clan so richtig schön abgedreht ist und die Figuren witzige Kommentare von sich geben.

STARCRAFT-SPIELER

Lieblingsspiel



Test in Ausgabe: 06/98 | Wertung: 84%

... MÖGEN:

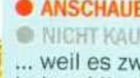
+ im Multiplayer-Spiel das Gefühl von Schweißperlen auf der Stirn, weil jede Sekunde, jeder Klick, kurz: einfach jede Entscheidung zählt.
+ komplett unterschiedliche Rassen und Einheiten, die eine starke Persönlichkeit haben.
+ eine Story, die sich mehr um die persönlichen Motive einzelner, sehr ausgeprägt dargestellter Charaktere kümmert.

... MÖGEN NICHT:

- wenn die Entwickler keine Rushs zulassen, weil sie damit die Aufbaufreunde verschrecken könnten. Hey, wir spielen hier nicht **Sim City**!
- wenn es egal ist, welche Einheiten man in die Schlacht schickt, wenn man nur genug davon hat.
- wenn der Multiplayer-Gegner siegen kann, obwohl er defensiv spielt

Kaufempfehlung





- KAUFEN
- **ANSCHAUEN**
- NICHT KAUFEN

... weil es zwar auf einen Einheiten-Mix ankommt, aber die Ausgangssituation wegen nur einer Rasse immer gleich ist.



- **KAUFEN**
- ANSCHAUEN
- NICHT KAUFEN

... weil es vier unterschiedliche Clans gibt und Sie im Mehrspieler-Modus nicht zum Durchatmen kommen.

STRONGHOLD-SPIELER

Lieblingsspiel



Test in Ausgabe: 12/01 | Wertung: 84%

... MÖGEN:

+ es, wenn man die Burg wie einen Weihnachtsbaum schmücken kann: Hier ein Gebäude, da eine Mauer, und dazwischen ein paar Kämpfer – ach, wie schön!
+ sowohl Attacken als auch die Verteidigung: Einmal muss man sich primär ums Aufbauen kümmern, dann wieder mit der Armee ausrücken.
+ es, wenn der Burghof vor Bogenschützen, Bauern und Handwerkern nur so wuselt.

... MÖGEN NICHT:

- wenn ein Computerspiel hektisch macht – man will sich schließlich entspannen!
- der Spielablauf nicht in geschichtliche Hintergründe eingebettet ist.
- lange forschen und feilen, sondern gleich mit dem Aufbau loslegen.
- ständig vom Gegner aufs Korn genommen werden, man braucht auch mal 'ne Verschnaufpause.

Kaufempfehlung



- **KAUFEN**
- ANSCHAUEN
- NICHT KAUFEN

... weil die Missionen sehr abwechslungsreich sind und die Story auf geschichtlichen Ereignissen basiert.



- KAUFEN
- ANSCHAUEN
- **NICHT KAUFEN**

... weil Sie ganz schnell das Zeitliche segnen, wenn Sie lange überlegen, wo das nächste Gebäude stehen soll.



Wie positionieren sich
Empire Earth und Battle Realms?

Aufbau

Empire Earth: Schaffe, schaffe, Häusle baue – dieses alte Sprichwort dürfen Sie getrost auf **Empire Earth** anwenden: Die Gebäudevielfalt ist für ein Echtzeit-Strategiespiel erstaunlich hoch, und weil die Ressourcen überall auf der Karte verteilt sind, müssen Sie zahlreiche Lager errichten. Außerdem wichtig: eine umfassende Verteidigung. Dazu ziehen Sie um Ihre Siedlung herum gigantische Burgmauern. Ein Fest für Bauherren!

Battle Realms: Der Kontrast zu **Empire Earth** könnte kaum größer sein. Es dauert keine Minute, da haben Sie die ersten Gebäude aus dem Boden gestampft und bilden darin Ihre Einheiten aus. Der interessante Aspekt dabei: Stärkere Einheiten erschaffen Sie später nicht in teureren oder fortschrittlicheren Gebäuden. Sie schicken die Einheiten stattdessen in mehrere Ausbildungsstätten der Reihe nach.

Forschung

Empire Earth: Es gibt 14 Epochen, und in jeder Epoche warten andere Upgrades darauf, von Ihnen erforscht zu werden – da verliert man als Einsteiger leicht die Übersicht. Mit den Zivilisationspunkten, die Sie im Einzelspielermodus nach und nach gutgeschrieben bekommen, verbessern Sie Einheitengruppen: Wollen Sie lieber Schiffe, Fußsoldaten oder Flieger aufwerten? Die Vergabe der Punkte will wohl überlegt sein.

Battle Realms: Wegen der kleinen Anzahl an Gebäuden halten sich die verfügbaren Upgrades in Grenzen. **Battle Realms** gewinnt dadurch an Komplexität, dass Sie jede Einheit mit mindestens zwei Fähigkeiten ausstatten können. Die Forschung an sich ist stark mit den Schlachten verknotet: Nur, wer seine Truppen regelmäßig ins Gefecht schickt, bekommt Yin- und Yang-Punkte, die sich gegen Upgrades eintauschen lassen.



Wie wichtig ist der Aufbauaspekt in Empire Earth und kämpft man in Battle Realms oft? Das Diagramm gibt Antwort.

Militär / Kampf

Empire Earth: Sie bauen zuerst Ihre Basis auf und kümmern sich um die Wirtschaft. Erst danach bilden Sie erste Kampfeinheiten aus. Wer schnell ist, darf zu Beginn und auf Kosten des Ressourcenflusses Krieger erschaffen und diese zum Gegner schicken. Beeindruckend die Vielfalt: Sie schlagen Schlachten zu Land, zu Wasser und in der Luft – mit so vielen Einheiten, dass Sie diese garantiert nicht an einer Hand abzählen können.

Battle Realms: Vier Clans mit komplett unterschiedlichen Fähigkeiten. Puh! Eine steile Lernkurve. Die hektischen Schlachten verlangen Ihnen einiges ab: Da wollen Hotkeys festgelegt, Schadensarten auswendig gelernt und Fähigkeiten richtig eingesetzt werden. Sie merken schon: Hauptaugenmerk liegt eindeutig auf den Echtzeit-Gefechten, der Aufbauaspekt tritt dagegen sehr stark in den Hintergrund.

VIDEO

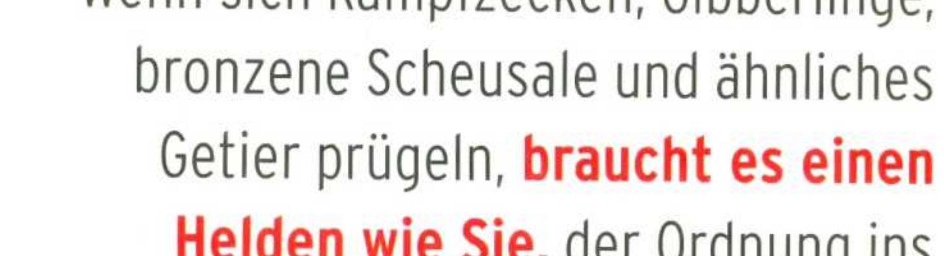
DEMO

MEHRSPIELER

PATCH

TIPPS & TRICKS

Etherlords



Wenn sich Kampfzecken, Gibberlinge, bronzene Scheusale und ähnliches Getier prügeln, **braucht es einen Helden wie Sie,** der Ordnung ins Chaos bringt.



In der Welt von **Etherlords** dreht sich alles um Äther. Diese geheimnisvolle, abstrakte Substanz ist die Grundlage für jedes Wesen, jeden Baum, jeden Felsen. Wer den Äther bändigt, kontrolliert und sich zunutze macht, ist Herrscher über das Reich. Die Chance dazu bietet sich nur alle Jubeljahre, wenn sich der Ätherstrom in verschiedenen Erscheinungsformen über das Fantasyland ergießt: Chaos, Lebendigkeit, Bewegung und Synthese, die stellvertretend für die vier Rassen im Spiel stehen. In zwei Kampagnen versuchen Sie nun, aufseiten der guten Fraktionen (Lebendigkeit und Bewegung) oder der beiden bösen Parteien, das Ätherland unter Ihre Kontrolle zu bringen und der „Etherlord" zu werden.

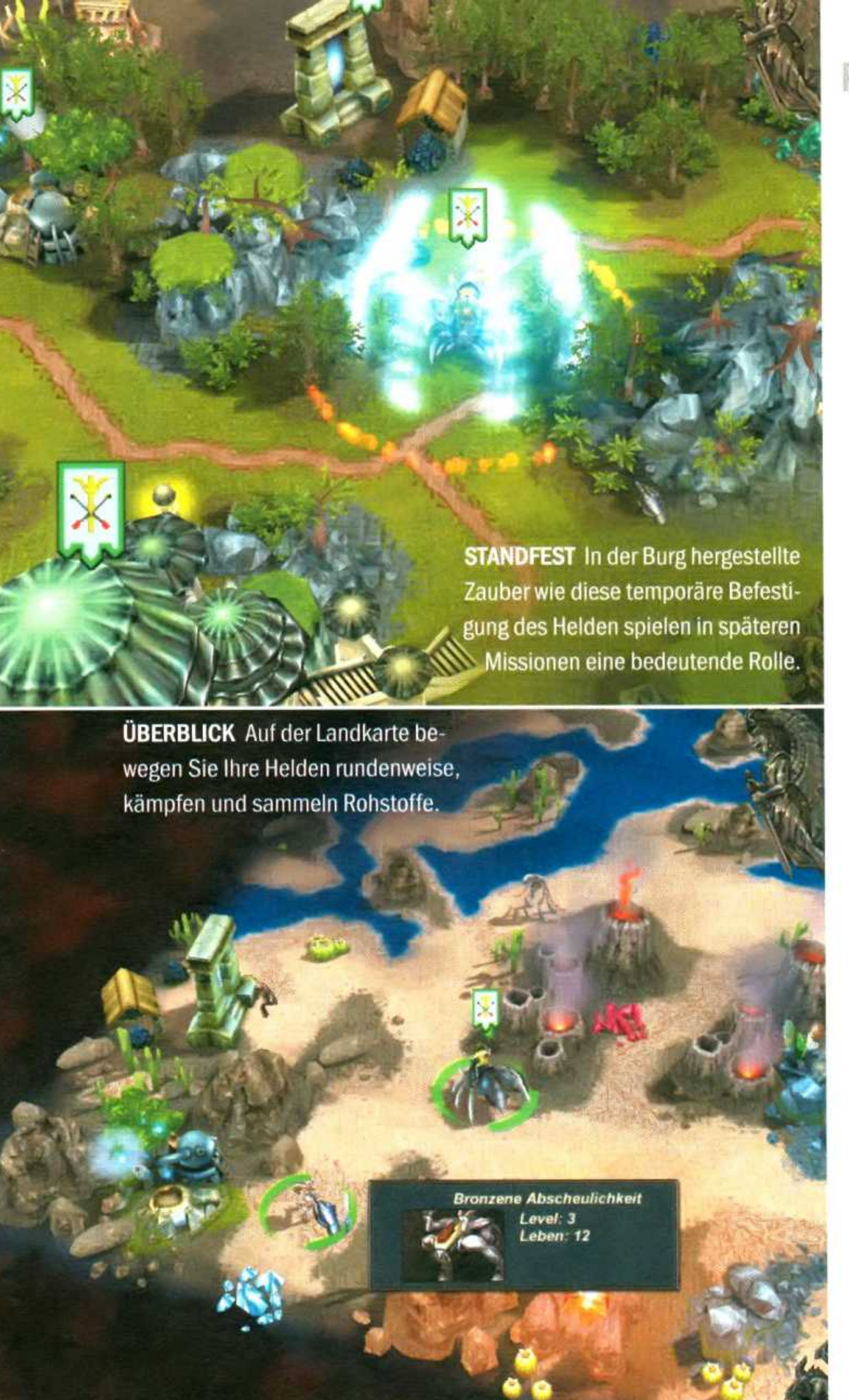
Zugegeben, die Story ist reichlich dünn, aber dafür glänzt **Etherlords** in anderen Bereichen mit Originalität, zum Beispiel bei den 300 Zaubersprüchen, den 120 verschiedenen Kreaturen und dem Spielprinzip, das eine Mischung aus **Heroes of Might & Magic** und dem Kartenspiel **Magic: The Gathering** darstellt. Das bedeutet zunächst, dass **Etherlords** ein rundenbasiertes Strategiespiel ist. Sie verfügen genauso wie Ihr Gegner über einen oder mehrere Helden, die Sie über die Landkarte bewegen. Dabei gilt es, möglichst viele Ressourcen einzusammeln oder besser noch die Gebäude einzunehmen, die Sie regelmäßig mit den acht Rohstoffarten versorgen. Als Basis dient Ihre Burg, die niemals von den Feinden zerstört



TYPISCH Auf diesem Kampfbildschirm verbringen Sie den Großteil der Spielzeit.



LICHTSPIEL In den finsteren Katakomben kommen die schicken Lichteffekte besonders gut zur Geltung.



STANDFEST In der Burg hergestellte Zauber wie diese temporäre Befestigung des Helden spielen in späteren Missionen eine bedeutende Rolle.

ÜBERBLICK Auf der Landkarte bewegen Sie Ihre Helden rundenweise, kämpfen und sammeln Rohstoffe.

werden darf. Hier werden über Zaubersprüche zusätzliche Helden rekrutiert, selbige mit magischen Verbesserungen ausgestattet oder anderer nützlicher Hokuspokus veranstaltet. Die Landkarte ist wie das gesamte Spiel in hübschem 3D gehalten und lässt sich rundum drehen und zoomen.

Wie in **Heroes of Might & Magic** lauern an allen Ecken und Enden feindlich gesinnte Miesmacher oder gegnerische Helden. Für die daraus resultierenden Kämpfe schaltet das Programm auf eine spezielle Ansicht um, in der sich die beiden Anführer vor der entsprechenden Kulisse, etwa Schneelandschaft, Wald, Friedhof etc., gegenüberstehen. Dann geht es darum, die Lebenspunkte des gegnerischen Chefs auf null zu bringen. Beide Parteien sind jeweils abwechselnd an der Reihe, wobei jede Runde aus mehreren Phasen besteht: Erstens dürfen Sie Zaubersprüche aller Art aufsagen, um willfährige Helfer zu beschwören, diesen bessere Eigenschaften zu geben, gegnerische Kreaturen zu vernichten, dem Anführer direkt Schaden zuzufügen und vieles mehr. Zweitens schicken Sie Ihre Kreaturen in den Kampf, die dem Gegner oder den zur Verteidigung anrückenden Einheiten genauso viele Lebenspunkte abziehen, wie sie selbst Angriffspunkte haben (mehr Infos dazu im Extra-Kasten „Das Kampfsystem"). So wird immer abwechselnd gezogen bis zur Niederlage, fliehen dürfen Sie nicht. Ihre gesamte Sorge gilt demnach Ihrem Streiter, da Truppen nur gerufen und nicht wie in **Heroes of Might & Magic** als Armee mitgeschleppt werden. Jeder Held und alle Monster verfügen gemäß ihrer Rasse per se über einen Satz grundlegender Zaubersprüche, praktisch ein Kartendeck wie in **Magic: The Gathering**. Für die Gefechte gegen schwache Wesen und Feinde reicht das zum Sieg. Im späteren Verlauf besorgen Sie sich an bestimmten Gebäuden neue, bessere und vor allem effektivere Sprüche. Die meisten davon müssen aber immer wieder nachgeladen werden, sprich: Sie dürfen den entsprechenden Zauber nur einige Male einsetzen. Bei der magischen Tankstelle um die Ecke füllen Sie verbrauchte Formeln gegen Bezahlung in Form der fleißig gesammelten Rohstoffe wieder auf. Auch für die oben erwähnten, globalen Burgzauber brauchen Sie die Ressourcen.

> Helden und Monster verfügen von Anfang an über einen Satz Zaubersprüche, **praktisch ein Kartendeck** wie in Magic: The Gathering.

Einige der mächtigsten Spells finden Sie in Form von seltenen Artefakten auf der Karte. Diese werden meistens von sehr starken Monstern bewacht, sind aufgrund ihrer enormen Macht aber den gefährlichen Kampf wert. Vor den Gefechten sollten Sie übrigens immer abspeichern. Die Reihenfolge, welche Ihrer Zaubersprüche wann verfügbar sind, ist nämlich reine Glückssache. Unter Umständen verlieren Sie gegen einen offensichtlich schwächeren Gegner, weil der schon mehrere Kreaturen hat, während Sie noch schutzlos darauf warten, endlich Ihre erste Riesenzecke auf die Widersacher zu hetzen. Wenn das passiert und Sie keinen Spielstand angelegt haben, gibt es zum Glück noch das praktische Autosave nach jeder Runde. Apropos automatisch: Auf Wunsch können Sie auch den PC für sich kämpfen lassen, der seine Sache ausgesprochen gut macht. Obendrein ist das ganz nützlich, da Sie sich so auf die wirklich wichtigen, langen Duelle konzentrieren können.

Zu den Stärken von **Etherlords** gehören die vielen bunten Lichteffekte bei den Zaubersprüchen sowie die sehenswerten 3D-Modelle und Animationen der Kreaturen. Da fliegen Blitze, rollen Feuerwalzen, rotieren funkelnde Partikel. Monster beißen sich, vermöbeln sich mit dem Schwert oder schlagen mit der Faust zu. Eine automatische Kamera setzt das Geschehen abwechslungsreich in Szene. Sie können die Ansicht aber auch manuell verändern oder dieses grafische Spektakel



AUGENSCHMAUS Die Modelle und Animationen der zahlreichen Kreaturen sind sehr detailliert und schön anzuschauen.



WALDMENSCHEN Die Helden der Lebendigkeit beschwören Insekten, Baumwesen und Pflanzen.



ERSTARKT
Dieser Steinhaufen freut sich über den eben erhöhten Angriffswert.

MEINUNG
GEORG VALTIN



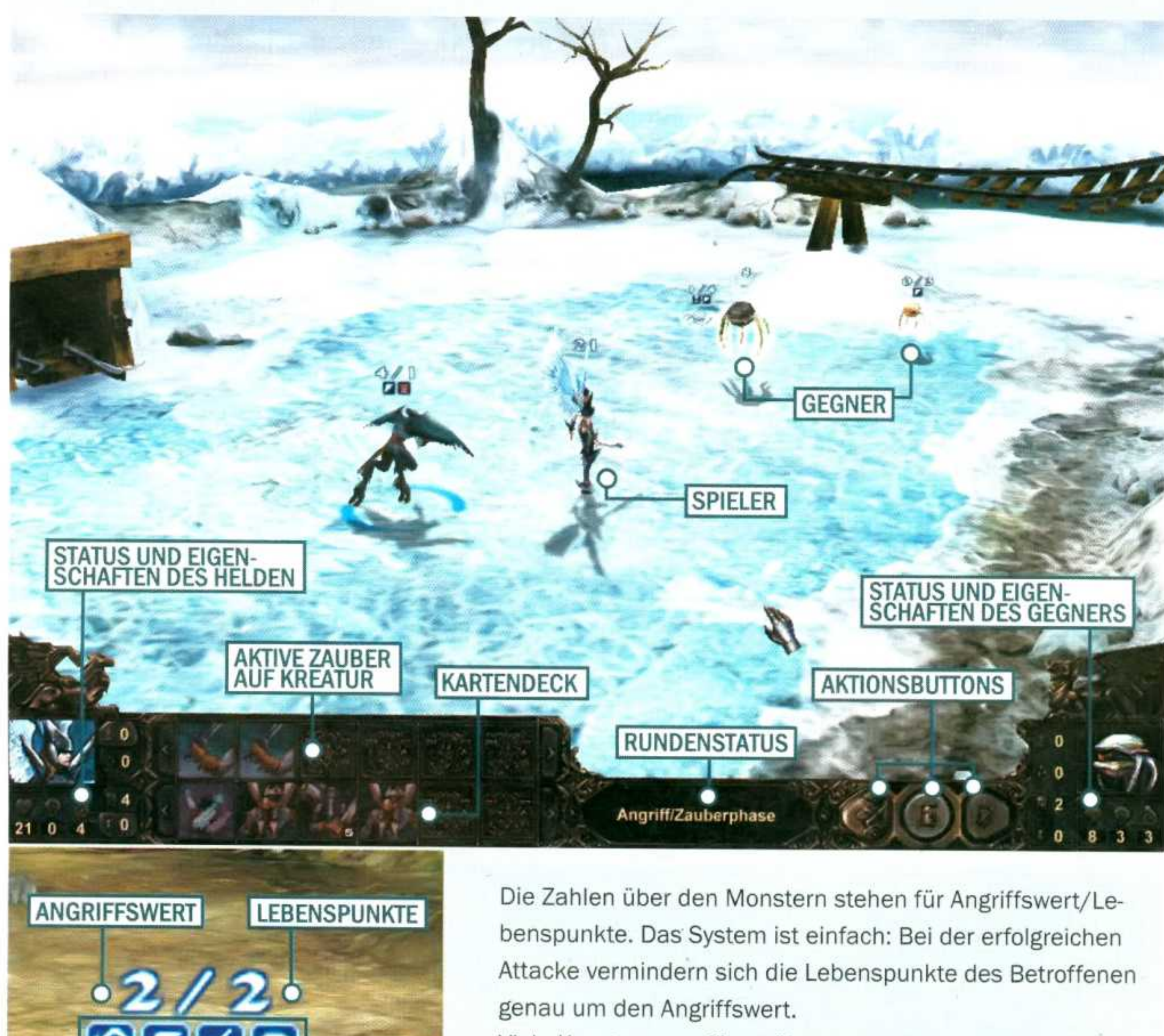
Ausdauernde Runden-Strategen freuen sich über grafische und taktische Feinkost, die vor allem von den spannenden Kämpfen lebt.

Wer während des Zockens gerne mal eine geistige Nullrunde einlegt, ist bei **Etherlords** falsch: Das Spiel erfordert ein hohes Maß an taktischem Geschick, langfristiges Denken und das frühzeitige Erkennen der gegnerischen Pläne. Damit gewinnt man auch Gefechte gegen stärkere Gegner und freut sich darüber. Und darüber, dass **Etherlords** prächtige, farbenfrohe Effekte bietet, dass die Animationen und Figuren so schön aussehen und dass einem das umfangreiche Hilfesystem zu Beginn sämtliche Funktionen verständlich erklärt. Das Spielkonzept geht auf und ist schon deswegen sehr spannend, weil praktisch jeder Kampf anders ist. Da kann man selbst die dünne Story, dürftige Sprachausgabe und die kurzen Kampagnen (jeweils nur sieben Missionen) gut verschmerzen, zumal ähnlich wie bei **Heroes of Might & Magic** das typische „Nur noch ein Zug"-Phänomen auftritt und praktisch zum Weiterspielen zwingt. Ohne wirklich Spektakuläres zu bieten, ist **Etherlords** sehr unterhaltsam und etabliert die russischen Entwickler von Nival (**Rage of Mages, Evil Islands**) als Garant für hochwertige Fantasy-Spiele.

gänzlich ausblenden. Denn irgendwann hat man eben mal alle Effekte gesehen und will die Kämpfe möglichst schnell hinter sich bringen, da halten die sehenswerten Darbietungen nur auf. **Etherlords** greift auch auf Rollenspiel-Elemente zurück und lässt Ihre Helden levelweise aufsteigen, wenn genügend Erfahrungspunkte gesammelt wurden. Das Resultat: Mehr Lebenspunkte und eine Palette an zusätzlichen Fähigkeiten wie größere Bewegungsreichweite, weniger Kosten für das Aufladen von Zaubersprüchen oder einen Bonus für den Kampf gegen feindliche Burgen. Ärgerlich ist da nur, dass man seine mühsam aufgebauten Helden innerhalb der Kampagne nicht wenigstens von einer Mission zur nächsten mitnehmen darf. Das ist aber eine der wenigen Schwächen von **Etherlords**, das sich vornehmlich an Hardcore-Taktiker mit einem Faible für Fantasy richtet. Echtzeit-Strategen sollten angesichts des Rundenprinzips und der langsamen Spielgeschwindigkeit erst mal die Demo testen, die Sie auf unserer Heft-CD/-DVD finden. GEORG VALTIN

Das **Kampfsystem**

Den Großteil der Spielzeit verbringen Sie mit Kämpfen. Wir zeigen die wichtigsten Icons und Funktionen, die Sie in der entsprechenden Ansicht brauchen.



ANGRIFFSWERT
LEBENSPUNKTE
2/2
EIGENSCHAFTEN

Die Zahlen über den Monstern stehen für Angriffswert/Lebenspunkte. Das System ist einfach: Bei der erfolgreichen Attacke vermindern sich die Lebenspunkte des Betroffenen genau um den Angriffswert.
Viele Kreaturen verfügen über besondere Eigenschaften, die ebenfalls oben angezeigt werden. Ein rechter Mausklick auf das gewünschte Symbol verrät, was dahinter steckt. Beispiele dafür wären Gift, Hast, Fliegen oder Erstschlag. Um das Gefecht besser planen zu können, werden auch die Spezialeigenschaften der feindlichen Monster angezeigt.

TESTURTEIL ETHERLORDS

82

ENTWICKLER Nival Int.
ANBIETER Fishtank Int.
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 800
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 1,4 GB	HD: 1,4 GB

UNTERSTÜTZT
OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4
1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	88%
SOUND	69%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	80%



Sie können es drehen und wenden, wie Sie wollen: Das neue Nokia 5510 ist äußerst vielseitig. Es ist SMS-Maschine, Spiele-Konsole, UKW-Stereo-Radio und digitaler Music Player in einem. Und wem das nicht reicht, der kann sich über WAP auf den neuesten Stand bringen – und natürlich auch damit telefonieren. Klingt gigantisch, oder?

So gesehen: Spiele-Konsole.

So gesehen: Digitaler Music Player.

Wenn Sie sich für das neue Nokia 5510 entscheiden, bekommen Sie zum Verkaufsstart in limitierter Auflage eine Musik-CD als Zugabe. Mit großen Hits von Faithless, Kosheen und der Dave Matthews Band.

Als Mitglied im Club Nokia können Sie preisgünstig mehr aus Ihrem Nokia 5510 holen, z. B. mit herunterladbaren Game Packs. Werden Sie jetzt kostenlos Mitglied unter www.club.nokia.de oder via WAP unter mobile.club.nokia.de

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Star Trek: Armada 2



SHIP-RUSH Auch in Armada 2 funktionieren die althergebrachten Strategien wie Massenschlacht und Einigeln.

MIT FORMAT Bis zu 16 Schiffe ergeben eine formierbare Staffel. Einige Borg-Schiffe können zudem aus acht Kuben bestehen.

IDYLLE IM ALL Der 3D-Modus ist unübersichtlich und orientiert sich nach wie vor an einer (unsichtbaren) Ebene. Fazit: nutzlos.

Eines der wenigen guten Star-Trek-Spiele geht in die zweite Runde – mit **vielen Missionen und wenigen Neuerungen.**

Die Geschichte in Kürze: Die Borg machen sich im Alpha-Quadranten breit und die Föderation sowie die Klingonen rüsten sich zum Krieg. Der Spielinhalt, ebenso kurz und umfassend: Als waschechtes Echtzeit-Strategiespiel verlangt auch **Armada 2** den Bau von Fabriken, Minen, Forschungseinrichtungen und Kampfeinheiten mit unterschiedlichsten Fähigkeiten. Was **Armada 2** von seinen Genre-Kollegen unterscheidet, ist der Schauplatz. In einem von Paramount abgesegneten Universum kämpfen die aus **Star Trek: The Next Generation** bekannten Rassen mit größtenteils ebenfalls vertrauten Raumschiffen um die Vorherrschaft. Allianzen und Feindschaften entstehen im Stil der Serie, das Universum ist mit Nebeln, Asteroidenfeldern und Wurmlöchern ebenfalls TV-konform eingerichtet.

In der Kampagne spielt man 30 Missionen lang aufseiten der Föderation, der Klingonen und der Borg. Die Abwechslung entsteht ausschließlich durch die gut gestalteten „Landschaften", inhaltlich geht es um das restlose Vernichten der Feinde. Der Unterschied zum Vorgänger ist gering: Es gibt neue Waffen, besiedelbare Planeten, Handel mit den Ferengi und zwei weitere Ressourcen. Zusätzlich wurde das Star-Trek-Universum um den Warp-Antrieb und eine dritte Dimension erweitert, was schön für das Auge und spielerisch egal ist. Lediglich im Mehrspielermodus kann der Raum taktisch sinnvoll eingesetzt werden. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Der 3D-Modus ist völlig sinnlos, immerhin ist er aber abschaltbar.

Star Trek: Armada 2 hätte auch eine Add-on-CD sein können. Weder technisch noch inhaltlich ergeben sich nennenswerte Veränderungen, insgesamt wurde das Spiel mit sich von Gegner zu Gegner fortpflanzenden Strahlenwaffen oder dem Warp-Antrieb nur ein wenig „runder" gemacht. Der 3D-Modus bleibt im Einzelspielermodus hingegen völlig ungenutzt, immerhin ist er aber abschaltbar. Einen echten Vorwurf muss sich **Armada 2** zusätzlich gefallen lassen: So gut die 30 Einzelspielermissionen auch gestaltet sind, warum sind es wieder nur die üblichen drei Rassen, deren Führung man übernimmt? Der Mehrspielermodus zeigt in weiteren 30 Missionen, dass auch gut ausbalancierte Cardassianer, Romulaner und die Spezies 8472 im Programm enthalten sind – eine Kampagne mit deren fremdartigen Technologien spielen zu können, wäre ein schönes Feature gewesen.

TESTURTEIL
STAR TREK: ARMADA 2

79

ENTWICKLER Mad Doc Software	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 900 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 900 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	79%
SOUND	74%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	63%

Earth 2150: Lost Souls



FEUERTOPF Die Lichteffekte von Lost Souls stammen noch aus der ersten Earth-Version, sie sind aber noch immer sehenswert.

Lost Souls stammt von denselben Köpfen wie World War 3 **– und ist in jeder Disziplin ein Hauch besser.**

Die Ähnlichkeiten der beiden sind frappierend: Drei Parteien kämpfen mit unterschiedlichen Technologien um Ressourcen. Jeder glaubt, auf der Seite des Guten zu stehen und damit moralisch gut gesichert zu sein. Konkret geht es um den Bau eines Raumschiffs, das die Erdbewohner noch vor dem Sterben ihres Planeten in eine neue Heimat schaffen soll. **Lost Souls** präsentiert sich wie seine Vorgänger als modernes Echtzeit-Strategiespiel, das mit 50 Angriffs-, Verteidigungs-, Aufklärungs- und Suchmissionen für Abwechslung sorgt. Ein langer Forschungsbaum gestattet dem Spieler grenzenlose Möglichkeiten, eine bedarfsgerechte Armee aufzubauen; Tunnelsysteme und Nachschub weiten die Freiheiten zusätzlich aus.

Lost Souls verwendet die gleiche Oberfläche wie **World War 3** und bietet unergonomische Baumenüs und zu klein geratene Funktionsbuttons. Dank der schöneren Grafik, der spannenderen Hintergrundgeschichte und der abwechslungsreicheren Missionen schafft es **Lost Souls**, mehr Atmosphäre zu erzeugen – auch wenn fast jeder Einsatz durch den Tankrush zu gewinnen ist.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
EARTH 2150: LOST SOULS

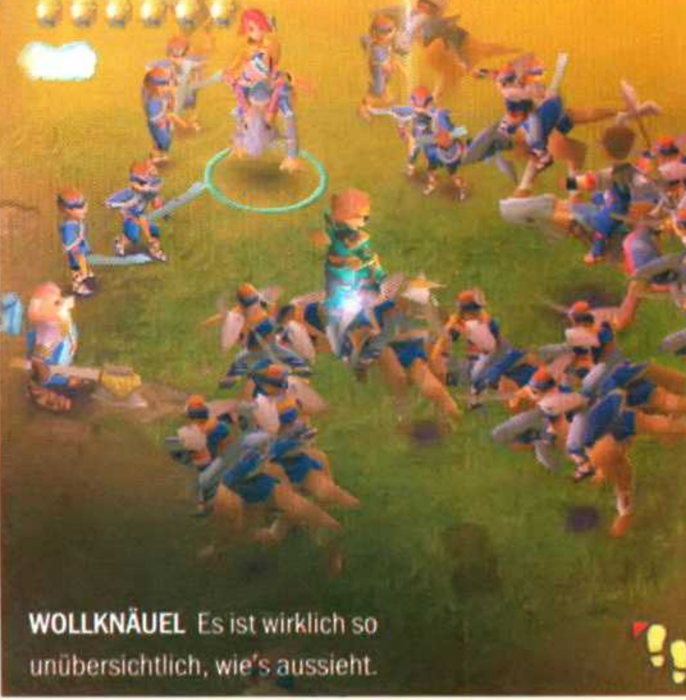
79

ENTWICKLER Zuxxez	**ANBIETER** Blackstar Int.
PREIS Ca. DM 65,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 341 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 550, 128 MB RAM, HD: 1.047 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 14, 14 Spieler pro Packung	Netzwerk 14

GRAFIK	74%
SOUND	63%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	43%

Hundred Swords

Es gibt so viele schöne **Dreamcast-Spiele**. Warum wandert ausgerechnet dieses auf den PC?



WOLLKNÄUEL Es ist wirklich so unübersichtlich, wie's aussieht.



LABER, SÜLZ Guter Rat ist nicht nur teuer, sondern unauffindbar.

Liebe Sega-Manager, auch wir trauern dem ausbleibenden Erfolg eurer letzten Konsole nach. Verständlich, dass ihr jetzt unbedarften PC-Jüngern einige Spieleperlen aus dem umfassenden Dreamcast-Archiv nahe bringen wollt. Nur, dürfen wir euch daran erinnern, dass **Hundred Swords** nie zu besagten Schmuckstücken gehört hat? Für die Gates'schen Fensterlgeräte gibt es so schöne Programme wie **Empire Earth**, **Age of Empires 2** oder **Stronghold**. Warum sollte da irgend ein Echtzeit-Stratege auf die Idee kommen, sein sauer verdientes Geld in **Hundred Swords** zu investieren? Wegen des unfähigen Computergegners? Wegen der winzigen 3D-Schlachtfelder, die an Detailarmut kaum noch zu überbieten sind? Wegen der nicht vorhandenen Truppenvielfalt? Wegen des supersimplen Ressourcen-Systems, der grauenhaften Übersetzung, der kruden Fantasy-Story, der hässlichen Anime-Figuren? Sicher nicht. Deshalb, liebe Segas, macht euch flugs an die Arbeit und programmiert PC-Versionen von Hits wie **Virtua Tennis**, **Shenmue**, **Crazy Taxi**, **Dead or Alive** ... Ihr merkt schon, es gibt viele gute Dreamcast-Spiele. **Hundred Swords** ist keins.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
HUNDRED SWORDS

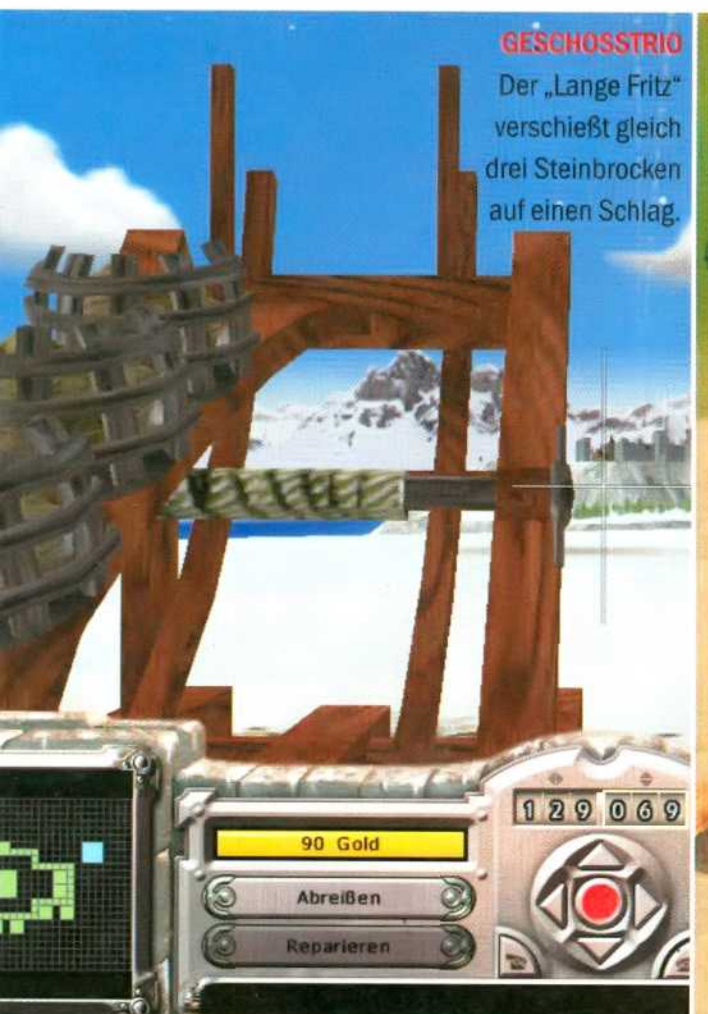
37

ENTWICKLER Sega	**ANBIETER** Empire Int.
PREIS Ca. DM 70,	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT Pentium II 233, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 129 MB RAM, HD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 8 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK	49%
SOUND	43%
STEUERUNG	47%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	51%



Ballerburg



GESCHOSSTRIO Der „Lange Fritz" verschießt gleich drei Steinbrocken auf einen Schlag.



ZU DICHT Bei derart eng konstruierten Siedlungen sind Brandgeschosse verheerend.



HAUT REIN Die Kanone ist sehr durchschlagskräftig, allerdings nur bei direkten Treffern.

Feuer frei! Mit **Katapulten, Kanonen und Co.** nehmen Sie in Ballerburg gegnerische Festungen aufs Korn.

Mit **Ballerburg** legt Ascaron einen Klassiker der Spiele-Historie neu auf, der auf Homecomputern (Atari, C64) unter Namen wie **Artillerie**, **Rampart** oder **Katapult** erschien und für viele unterhaltsame Spielstunden sorgte. Das Prinzip ist einfach: Mindestens zwei Spieler besitzen jeweils eine Burg und verschiedene Waffen, mit denen die Festung der Widersacher zerstört werden muss. Das moderne **Ballerburg** bereitet die Thematik zeitgemäß in 3D auf und erweitert das Programm um typische Komponenten der Aufbau-Strategie und Wirtschaftssimulation. Errichten Sie Bauernhöfe, erhalten Sie dadurch Steuereinnahmen. Damit stampfen Sie weitere Bauwerke wie Munitionslager oder Waffenschmieden aus dem Boden, wodurch bessere Angriffswaffen verfügbar werden oder die Kosten für die Munition sinken. Ein Universalgenie erforscht Updates für Waffen oder dickere Mauern, während die Magier im Zauberturm Angriffs- und Verteidigungssprüche bereitstellen. Obwohl die vier Kampagnen mit jeweils acht Levels unterschiedliche Missionsziele und Waffen (z. B. Ballistae, Langer Fritz und Doppelkanone) bieten, ist der Spielverlauf auf Dauer etwas eintönig. Dafür ist der Mehrspielermodus umso unterhaltsamer und eignet sich hervorragend für eine kurze Ballereinlage zwischendurch, zumal ein Hot-Seat-Modus enthalten ist, bei dem zwei Zocker an einem PC gegeneinander antreten dürfen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL BALLERBURG

78

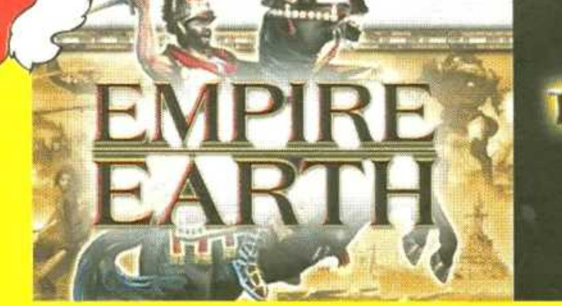
ENTWICKLER	ANBIETER
Ascaron	Ascaron
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 70,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 350 64 MB RAM HD: 400 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 700 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 2 Internet – 2 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

Kategorie	Wertung
GRAFIK	73%
SOUND	72%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	85%

MEINUNG
GEORG VALTIN

Abrissbirne à la Ascaron: Ballerburg ist das ideale Spiel für zwischendurch!

Ruuuuums, da schlägt die Kanonenkugel im gerade fertig gestellten Katapult ein, auf das ich die letzten Minuten über gespart habe. Da könnte man vor Wut explodieren und will nur eins: es dem Gegner heimzahlen! **Ballerburg** gehört zu den typischen Spielen, bei denen man ständig zwischen Jubelschreien und Wutausbrüchen schwankt. Vor allem, wenn man nicht unbedingt nachvollziehen kann, warum ein Schuss das Ziel knapp verfehlt oder der Computer einen konstanten Kugelhagel auf uns einprasseln lässt, obwohl er theoretisch viel weniger Ressourcen haben müsste. Sei's drum: Sehen Sie die nett gemachten Kampagnen als unterhaltsames und lehrreiches Aufwärmtraining für den Mehrspielermodus an. Hier geht es jederzeit fair zu, auch wenn ich gegen Kollege Rüdiger „Da Ballistic Man" Steidle nur selten einen Stich sah. Spaß macht in dem Fall aber sogar das Verlieren.



Titel des Monats

€ 41,85*

Game it!

by electronics boutique®

www.game-it.com


Harry Potter und der Stein der Weisen
49,85 €


Car Tycoon*
41,85 €


Motoracer 3*
41,85 €


Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*
43,85 €

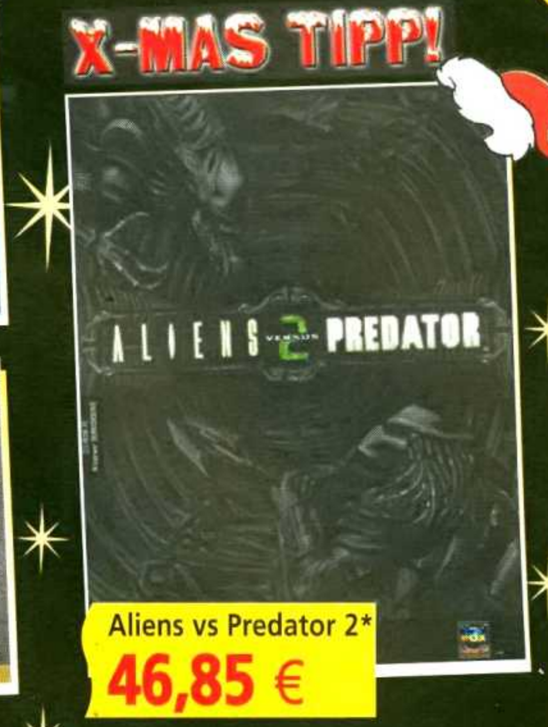
Star Wars: Galactic Battlegrounds*
43,85 €

Play The Games Vol. 4
29,85 €

Anstoss 3 Meister Ed.
29,85 €


Die Siedler 4 - Die Trojaner u. d. Elixier*
29,85 €

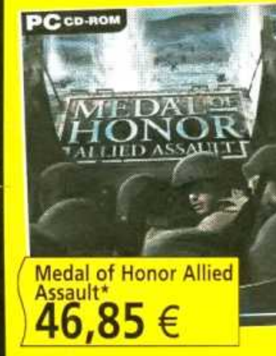
X-MAS TIPP!



Aliens vs Predator 2*
46,85 €

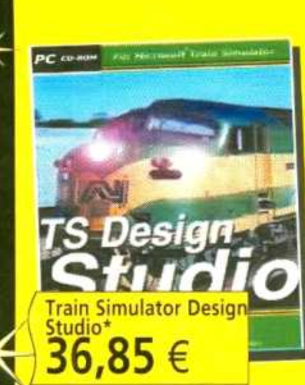


Game it!
ciao!.com
DER BESTE GAMESHOP 2001



Medal of Honor Allied Assault*
46,85 €

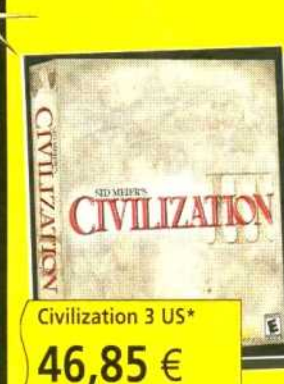
Train Simulator Erie Mining Co*
29,85 €



Train Simulator Design Studio*
36,85 €



Casino Tycoon*
39,85 €



Civilization 3 US*
46,85 €



Comanche 4*
46,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

X-MAS X-PRESS VERSAND

Bis Freitag, 21. Dez. 12 Uhr* bestellt - am selben Tag noch ausgeliefert!

* Gilt für alle lieferbaren Artikel!

ACHTUNG!! ALLE PREISE IN EURO!!!

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,95 €

Titel	Preis
Pod: Planet of Death	0,95 €
D-Info 99 + Routenplaner	1,85 €
FS 747	
- MS Flightsimulator 98 Add On	1,85 €
Earth Siege 2 CD JC	1,85 €
Silent Thunder JC	1,85 €
TopWare Gold 5	
-Anwender-	1,85 €
Blown Away	2,85 €
Conflict Freespace	
Silent Thread	2,85 €
Die By the Sword Add On	2,85 €
Excessive Speed	2,85 €
Goal White Label	2,85 €
KKND Classic	2,85 €
Ran Pinball Soccer	2,85 €
Tennis Manager	2,85 €
Total Air War	2,85 €
Total verrückte Rallye, Die	2,85 €
Wargasm - Soft Price	2,85 €
Abomination	2,85 €
Fifa Soccer Manager	2,85 €
Killer Loop	2,85 €
Extreme Assault	2,85 €

Preisknaller ab 3,85 €

Titel	Preis
Chewy - Escape from F5	3,85 €
Creature Shock -Sold Out	3,85 €
Dethkarz	3,85 €
Fields of Glory kD. (Sold Out)	3,85 €
Gazillionaire	3,85 €
Life Wire kd	3,85 €
Lure of Temptress	3,85 €
Manic Karts	3,85 €
Max Montezuma	
- Fluch der Azteken	3,85 €
Peep !	3,85 €
Player Manager 2 Sold Out e.dA	3,85 €
Ran Trainer 3 (SAT 1)	3,85 €
Schleichfahrt	3,85 €
Septerra Core EV	3,85 €
Siedler Hiebe für Diebe	3,85 €
Siedler 3 (ADDON)	
- Geheimnis der Amazonen	3,85 €
Space Ranger	3,85 €
Tiny Tiger	3,85 €
Watch it!	3,85 €
Wild Metal Country kd	3,85 €

Preisknaller ab 4,85 €

Titel	Preis
Baldurs Gate	
- Tales o.t.Sword Coast EV	4,85 €
Big Brother 2	4,85 €
Big Brother - The Game	4,85 €
Cybermage US	4,85 €
Stephen King	
- F13 Limited Edition	4,85 €
Hexen 2 EV	4,85 €
Käfer total Sp	4,85 €
Papyrus	
- Der Fluch des Seth	4,85 €
Nerf Arena	4,85 €
Ravensburger Mega-Fun-Box	4,85 €
RTL Euro League Soccer	4,85 €
Star Trek:	
- Klingon Honor Guard	4,85 €
Syndicate Wars US	4,85 €
Tonic Trouble	4,85 €
Total Annihilation	4,85 €
Y 2 k	4,85 €

Preisknaller ab 7,85 €

Titel	Preis
Atomic Bomberman WL	7,85 €
Bleifuss 2 White Label	7,85 €
Bleifuss 1 White Label	7,85 €
F16 Fighting Falcon *	7,85 €
GTA White Label	7,85 €
GTA - London White Label	7,85 €
Moon Project	7,85 €
Red Guard White Label	7,85 €
The Reap	7,85 €
Age of Empire	
- Gold incl. Exp.Rom	9,85 €
Army Men 2 White Label	9,85 €
Baphomets Fluch 2 WL	9,85 €
Caesar's Palace 2000 WLI	9,85 €
Dino Crisis White Label	9,85 €
Fallout 1 & 2	9,85 €
Freespace Battlepack	9,85 €
Game Gallery Millenium Ed.	9,85 €
Kuss - Shooter (Uli Stein)	9,85 €
MDK 1 & 2 White Label	9,85 €
Need for Speed hot Pursuit Classic	9,85 €
Renegade Racing	9,85 €
Star Trek: New World WL	9,85 €
Thrasher - Skate and Destroy	9,85 €
Duke Nukem - Hunting	11,85 €
Moorhuhn 3	11,85 €

Preisknaller ab 11,85 €

Titel	Preis
Shogun Total War:	
- Mongol Invasion	11,85 €
Gold Strategie Games CD-Rom	13,85 €
Kick off 2002*	13,85 €
Biathlon 2001*	16,85 €
Poseidon - Herrscher von Atlantis	16,85 €
Starfleet Command - Captians Ed.	16,85 €
Theme Park Manager	16,85 €
Das verrückte Labyrinth	19,85 €
Giants Demolition Pack	19,85 €
Mechwarrior 4: Expansion	19,85 €
Operation Flashpoint	
- between the lines MD	19,85 €
Railroad Tycoon 2 Platinum	19,85 €
Sims - Hot Date*	19,85 €
Sims - That's life	19,85 €
Start-up-Manager	19,85 €
Sudden Strike AdOn Total War	19,85 €

PC CD-ROM

Titel	Preis
Action Man Arctic Adventure	29,85 €
Action Man Destruction X	29,85 €
Anno 1503*	43,85 €
Alien vs. Predator 2 *	46,85 €
Anstoß 3 Meister Edition	29,85 €
Aquanox	39,85 €
Arena*	31,85 €
Art of Magic	43,85 €
Baldurs Gate 2 - Das Epos *	26,85 €
Battle Realms	46,85 €
Black & White Insel der Kreaturen*	29,85 €
Car Tycoon *	41,85 €
Carrera Grand Prix	29,85 €
Casino Tycoon *	39,85 €
Civilization 3 US	46,85 €
Codename: Outbreak	39,85 €
Comanche 4*	46,85 €
C& C AR 2 Yuris Rache MD	23,85 €
C& C Renegade PC	46,85 €
Commandos 2	46,85 €
Conquest - Frontier Wars	46,85 €
Crazy Factory	39,85 €
Dragon Riders	43,85 €
EA Sports Fussball Manager 2002	43,85 €
Economic War	39,85 €
Elfenwelt	29,85 €
Empire Earth *	41,85 €
Encarta Enzyk. Prof. 2002	123,85 €
Encarta Plus 2002	86,85 €
Encarta Standard 2002	56,85 €
Escape from Alcatraz *	46,85 €
Etherlords	39,85 €
Evil Twin	29,85 €
Excalibug	39,85 €
Fifa 2002	46,85 €
Fritz 7.0	46,85 €
FS Flugsimulator 2002	51,85 €
FS Flugsimulator 2002 - Prof.	66,85 €
F1 2001	46,85 €
Game it! Spielesammlung (26 Stck)	59,85 €
Gilde *	46,85 €
Gold Games 5	31,85 €
Gorasul	39,85 €
Harpoon 4 *	43,85 €
H. Potter u. d. Stein der Weisen	49,85 €
Heroes Chronicles Compilation	26,85 €
Hidden & Dangerous Gold Ed.	43,85 €
Hugo im Bann der Elemente	26,85 €
Hugo und der teuflische Spiegel	26,85 €
Icewind Dale - Die Saga	26,85 €
IL2 Sturmovik	43,85 €
Imperium Galactica 3*	46,95 €
Jimmy White's Cueball World	33,85 €
Kikania - Tolle Sachen *	23,85 €
Kohan	46,85 €
König Artus 1+2	29,85 €
Madden 2002	43,85 €
Manager Pack	26,85 €
Master Rally *	36,85 €
Medal of Honor Allied Assault *	46,85 €
Modelleisenbahnsimulator	21,85 €
Monopoly Tycoon	46,85 €
Moto Racer 3 *	41,85 €
Myth 3 - The Wolf Age	41,85 €
NHL 2002	46,85 €
Open Kart	36,85 €
Op. Flashpoint Gold Edition	43,85 €
Op. Flashpoint Real Hammer	19,85 €
Panzer Elite	23,85 €
Patrizier 2 Relaunch	29,85 €
Patrizier 2 - Aufschwung der....	29,85 €
Planer 3, Der	46,85 €
Planet der Affen	43,85 €
Play the Games Vol. 4	29,85 €
Pool of Radiance:	
- Ruins of Myth Drannor *	43,85 €
Pro Train - Add On für Train Sim.	29,85 €
Rainbow Six - Rogue Spear:	
- Black Thorn	29,85 €
Rainbow Six: Collectors Ed.	33,85 €
Rally Trophy	41,85 €
Real War *	41,85 €
Red Faction	39,85 €
WK2 Shooter	39,85 €
RTL Ski 2002*	26,85 €
Runaway	43,85 €
Serius Sam The Second Encounter*	23,85 €
Shogun Total War: Warlords Ed.	39,85 €
Sid Meier's Golf *	46,85 €
Siedler 4 - Die Trojaner u.d. Elixier d.*	29,85 €
Silent Hunter 2	39,85 €
Soul Reaver 2	43,83 €
Spiderman	29,85 €
Star Trek Dominion Wars	46,85 €
Star Wars Galactic Battlegrounds	43,85 €
Starship Troopers dt.	33,85 €
Stronghold	46,85 €
Sub Command	41,85 €
Supercar Street Challenge	41,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon*	41,85 €
Totally Flying	26,85 €
Train Simulator	49,85 €
Train Simulator - Erie Mining Co	29,85 €
Train Simulator - Round House	29,85 €
Train Simulator - Design Studio*	36,85 €
UEFA Champions League	
- Saison 2001/02	29,85 €
Unreal 2*	46,85 €
War Commander*	41,85 €
Warrior Kings*	41,85 €
Wer wird Millionär 2 Ed.	43,85 €
Wiggles	46,85 €
Wizadry 8*	51,85 €
Worms Blast *	46,85 €
X-Com Emforcer	36,85 €
Zax - The Alien Hunter	29,85 €
Zoo Tycoon	51,85 €

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
CH Gamestick 14 (rot)	13,85 €
CH Gamestick 3D (gelb)	9,85 €
Lenkrad MS Sidewinder	
- FFB Wheel USB	123,85 €
- Precision Racing Wheel	61,85 €
Microsoft Sidewinder Freestyle Pro	46,85 €
Microsoft Sidewinder Gamepad Pro	36,85 €
Microsoft Sidewinder Game Voice	51,85 €
Microsoft IntelliMouse Optical	46,85 €
Microsoft Internet Keyboard	26,85 €
Microsoft Natural Keyboard Pro	56,85 €
Saitek Cyborg 3D Stick II USB	36,85 €
Saitek Cyborg 2000 Stick	36,85 €
Saitek Cyborg 3D Pad Digital	26,85 €
Saitek USB Hub	31,85 €
Saitek P 2000 Tilt	41,85 €
Saitek Gamepad P 120	16,85 €
Saitek Dash 2	46,85 €
Saitek Gamepad P 150 USB	19,85 €
Saitek Gamepad P 1500 Rumble Pad	36,85 €
Saitek Cyborg 3 D USB Gold	43,85 €
Saitek X 36 Dual Port	96,85 €
Lenkrad GUI Ferrari	
- Feedb. Racing Wheel	119,85 €
Top Gun Afterburner Joystick	71,85 €
Top Gun Fox 2 Pro	46,85 €

Umrechnungstabelle

€	DM
0,95 €	1,86 DM
1,85 €	3,62 DM
2,04 €	3,99 DM
2,85 €	5,57 DM
3,06 €	5,98 DM
3,58 €	7,00 DM
3,85 €	7,53 DM
4,85 €	9,49 DM
7,85 €	15,35 DM
9,85 €	19,26 DM
11,85 €	23,18 DM
13,85 €	27,09 DM
16,85 €	32,96 DM
19,85 €	38,82 DM
20,45 €	40,00 DM
26,85 €	52,51 DM
29,85 €	58,38 DM
30,00 €	58,67 DM
33,85 €	66,20 DM
36,85 €	72,07 DM
39,85 €	77,94 DM
41,85 €	81,85 DM
43,85 €	85,76 DM
46,85 €	91,63 DM
49,00 €	95,84 DM
49,85 €	97,50 DM
51,85 €	101,41 DM
61,85 €	120,97 DM
71,85 €	140,53 DM
96,85 €	189,42 DM
119,85 €	234,41 DM
123,85 €	242,23 DM

+++ Versandkostenfrei ab 49,00 € Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für (Deutschland)

- Post: Game it! - D-87488 Betzigau
- Telefon: 0831 / 57 51 57
- Telefax:: 08 31 - 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-Mail: bestellung@game-it.com

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 49,00 € Warenwert
- Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch
- Versandkosten bei Nachnahme: 2,04 € (zzgl. 3,58 € NNG der Post) Österreich: 6,50 €
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,06 € - Österreich: 4,00 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 30,00 €
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- Alle Preise in Euro

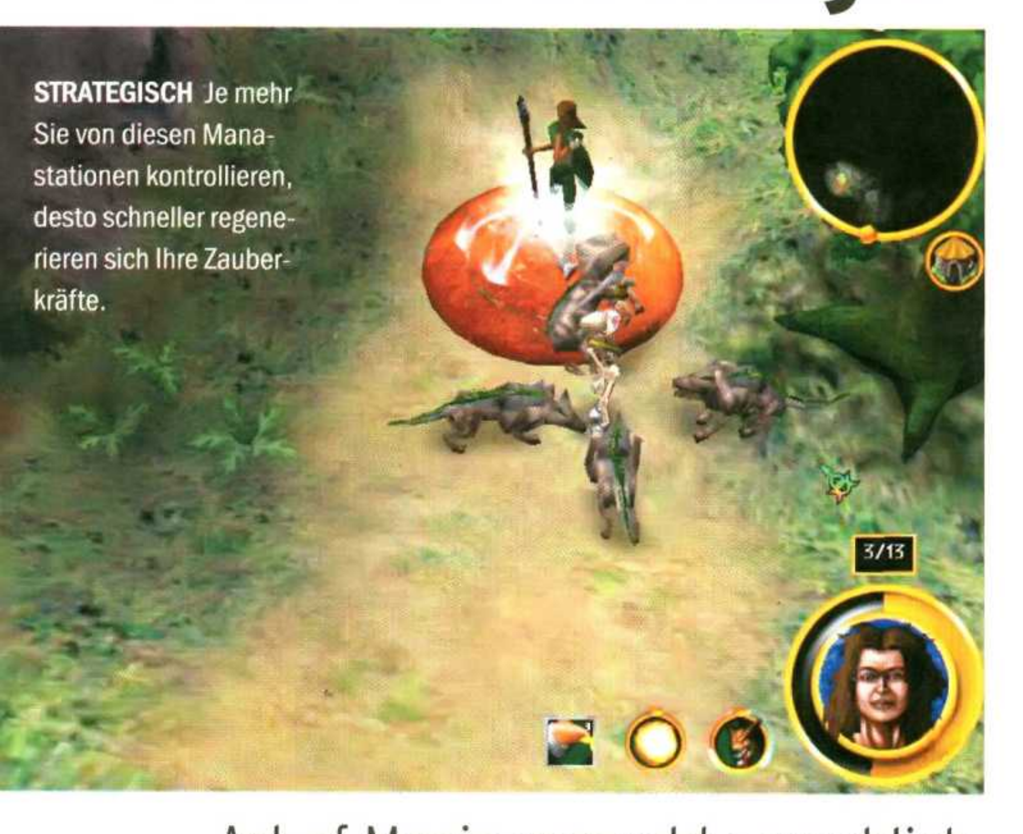
Unsere Bestelladresse für (Österreich)

- Game it! - A-6691 Jungholz
- Tel. 0 56 76 - 83 72
- Fax 0049 08 31 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird bis 31.12.2001in Schilling bezahlt, danach in Euro

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

The Art of Magic



STRATEGISCH Je mehr Sie von diesen Manastationen kontrollieren, desto schneller regenerieren sich Ihre Zauberkräfte.

Art of Magic versucht vergeblich, das Beste aus Strategie und Rollenspiel zu verbinden.

In **Art of Magic** verkörpern Sie den Jungzauberer Aurax, der seiner Welt den Frieden zurückbringen soll. Für die Bekämpfung des Übels greift **Art of Magic** auf zwei Genres zurück: Zum einen Teil ähnelt das Geschehen typischen Rollenspielen, da der Protagonist Erfahrungspunkte sammelt, diese auf Charakterwerte verteilt und außerdem nützliche Utensilien im Inventar bunkert. Zum anderen Teil ist das missionsbasierte Spiel stark von Einflüssen der Echtzeit-Strategie geprägt: Für die Kämpfe oder die Kontrolle wichtiger Punkte auf der Karte (etwa zur Regeneration des Mana) beschwört der Held Wölfe, Kobolde, Zombies und ähnliche Helfer. Mit Sprüchen wie Feuerball oder Heilung greifen Sie selbst aktiv in das Geschehen ein, das meist auf die Vernichtung eines gegnerischen Hokuspokus-Meisters abzielt. Kann man die schwache 3D-Grafik gerade noch verschmerzen, trübt vor allem die misslungene Steuerung samt Interface den Spielspaß. Auch der Schwierigkeitsgrad der 30 Missionen in der Kampagne ist – mit dauernden Schwankungen zwischen kinderleicht und unlösbar – nervig.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL THE ART OF MAGIC

ENTWICKLER Charybdis	**ANBIETER** Virgin Inter.
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HDD: 1 GB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HDD: 1 GB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Wertung	%
GRAFIK	64%
SOUND	66%
STEUERUNG	49%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	77%

69

1193 A.D.

Langweilig war's im Mittelalter – wenn man 1193 A.D. Glauben schenkt.

Anno Domini 1193 ist eine historische Wirtschaftssimulation und als solche kann man ihr einen gewissen geschichtlichen Hintergrund nicht absprechen. In den unruhigen Zeiten des Mittelalters sollen Sie nämlich versuchen, sich mit dem Warenhandel eine goldene Nase zu verdienen. Klingt interessanter, als es ist, denn die dunklen und wesentlich spannenderen Kapitel dieser Zeit (Kreuzzüge, Inquisition, Raubrittertum) finden ohne Ihre Beteiligung statt. So klicken Sie sich gelangweilt durch grobe Standbilder, kaufen jede Menge Güter ein und könnten die auch irgendwo wieder verkaufen, wenn Sie denn wüssten, wo der Krempel gerade gebraucht wird. Tun Sie aber nicht. Halt, tun Sie doch – wenn Sie die Wahrsagerin in der Dorfkneipe fragen. Die alte Nebelkrähe könnte sich wirklich eine goldene Nase verdienen, würde sie nur mal ihren Schnabel halten ... Ist aber auch egal, denn die Computergegner sind sowieso kein Problem – dazu müsste man ja auch den Schwierigkeitsgrad einstellen können. Fazit: **Fugger 2** war komplexer, interessanter und sah vor drei Jahren auch nicht schlechter aus. Warten Sie lieber auf **Die Gilde**.

JOCHEN GEBAUER



WEDER SCHÖN NOCH HILFREICH Die Standbilder der einzelnen Untermenüs wirken grob und nehmen zwei Drittel des Bildschirms ein – wozu?



DIE KARAWANE ZIEHT WEITER Auf der Weltkarte legen Sie die Zielorte Ihrer Handelszüge fest – wenn man in dem Ding zoomen könnte, wäre es fast übersichtlich.

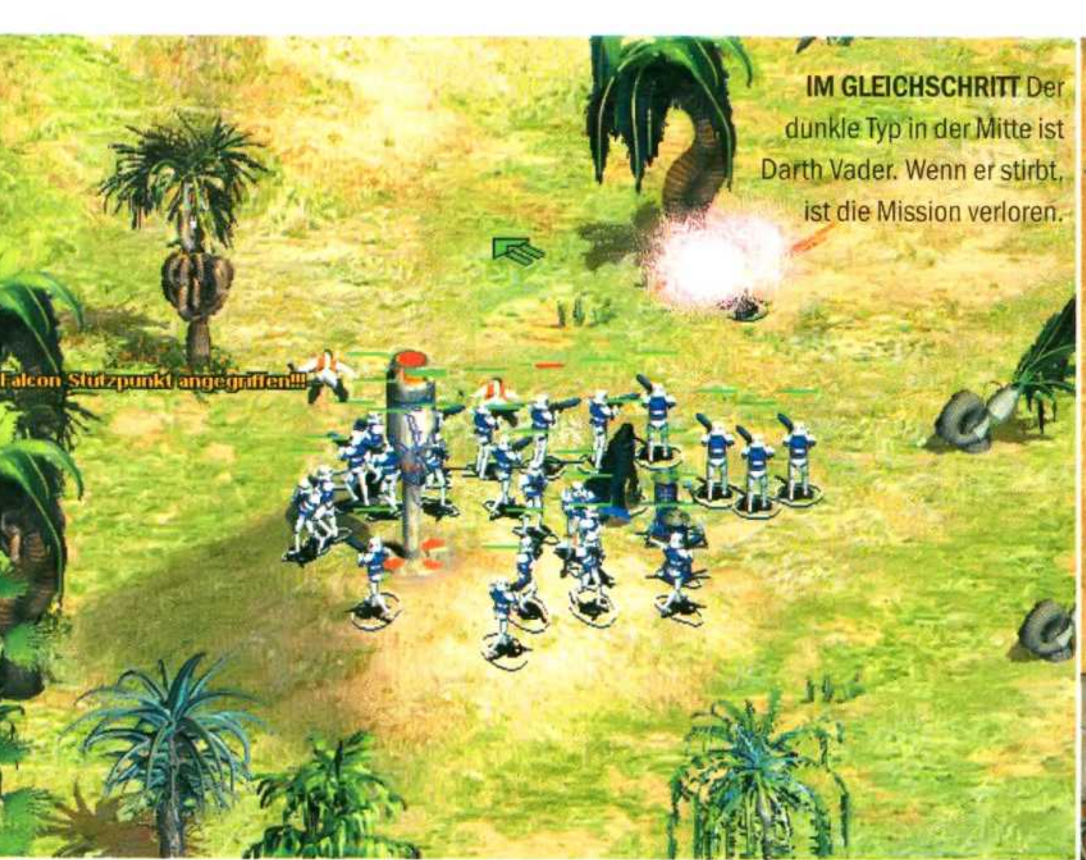
TESTURTEIL 1193 A.D.

ENTWICKLER Independ. Arts	**ANBIETER** Blackstar Inter.
PREIS Ca. DM 60,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 266, 32 MB RAM, HDD: 100 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 500, 64 MB RAM, HDD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Internet –, 4 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	%
GRAFIK	7%
SOUND	18%
STEUERUNG	36%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	21%

21

Star Wars Galactic Battlegrounds



IM GLEICHSCHRITT Der dunkle Typ in der Mitte ist Darth Vader. Wenn er stirbt, ist die Mission verloren.



VORBEREITUNGSPHASE Vor dem Aufziehen der Basis werden Ressourcen gesammelt: Karbon, Novakristalle, Erz, Nahrung.

Ohne Star-Wars-Hintergrund würde dieses **Age-of-Empires 2-Abziehbild** in der Bedeutungslosigkeit versumpfen.

Wenn Sie zu den Leuten zählen, die **Age of Empires 2** spielen und Interesse an **Star Wars Galactic Battlegrounds** zeigen, dann probieren Sie mal diesen Trick: Schicken Sie eine Ritterarmee in die Schlacht. Schließen Sie die Augen und stellen Sie sich vor: Das sind jetzt imperiale Sturmtruppen! Wenn Sie ganz fest dran glauben, haben Sie Geld gespart. Denn **Star Wars Galactic Battlegrounds** ist eine Kopie von Microsofts Echtzeit-Strategiespiel mit allen bekannten Figuren aus der Weltraumoper. Sechs Gruppierungen (Wookies, galaktisches Imperium, Rebellenallianz, Gungans, Naboo, Handelsföderation), die sich nicht großartig voneinander unterscheiden, dürfen in beliebiger Reihenfolge durch ebenso viele Kampagnen, darunter ein Tutorial, gelotst werden. Jeder Handlungsstrang erzählt eine zusammenhanglose Geschichte aus dem **Star Wars**-Universum. Fans werden sich freuen, Altbekannte in perfekter deutscher Sprachausgabe zu erleben: Luke, Leia oder Darth Vader beispielsweise. Unter der Führung besagter Persönlichkeiten lösen Sie Missionen, die Abwechslung groß schreiben: Häufige Wortwechsel zwischen den Figuren und die Abwesenheit von 08/15-Auftragszielen täuschen bravourös über den ausgelutschten Spielablauf - Arbeiter produzieren, Ressourcen sammeln, Kämpfer ausbilden – hinweg. Oh, wenn nur die Grafik nicht so scheußlich wäre.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

ENTWICKLER Lucas Arts
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 530 MB
EMPFOHLEN Pentium II 400, 128 MB RAM, HD: 530 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	49%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	71%

70

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ob da die rosarote Star-Wars-Brille noch hilft? Ich bezweifle es.

Selbst Fans werden sich an dieser Optik die Zähne ausbeißen: In nur 256 Farben zucken die Einheiten übers isometrische Schlachtfeld. Epische Schlachten wollte Lucasarts nach dem **Force Commander**-Fiasko und episch sind sie - aber was nützt mir das, wenn die visuelle Qualität diese nicht adäquat darstellt? Das Spiel selber ist grundsolide: Selten habe ich eine sture „Zerstöre die gegnerische Basis"-Mission vor mir, oft sorgen überraschende Wendungen für neue Auftragsziele. Und die Akustik ist wieder mal perfekt gelungen – John Williams sei Dank! Schade, dass der Rest so sehr an **Age of Empires 2** angelehnt ist: Die mittelalterlichen Ressourcen wurden einfach durch futuristische ausgetauscht, die Hotkey- und Formationssteuerung ist komplett gleich geblieben. Mehr Eigenständigkeit hätte diesem Produkt gut getan.


MAGIC
Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL
Ein Spiel wie kein anderes!
Bei **Magic: Die Zusammenkunft**® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.
Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft**® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.
Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original
DAS DUELL BEGINNT HIER!
Mit CD-ROM
Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft**®.
Vorname: ______ männlich/weiblich: ______
Name: ______
Straße: ______ Hausnummer: ______
Stadt: ______ PLZ: ______
Land: ______ Geburtsdatum: __/__/__
E-Mail Adresse: ______
AMIGO
Wizards of the Coast
Alle eingetragenen Warenzeichen, eingeschlossen der Character-Namen und ihren prägenden Wesenszügen, den "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.

Knights & Merchants: The Peasants Rebellion



PIXELIG Die Grafik kann man bestenfalls nostalgisch nennen.



UNÜBERSICHTLICH Drei neue Einheiten in allen Ehren – aber die Echtzeit-Kämpfe sind mit den alten Einheiten schon chaotisch genug.

Uralte Spiele aufzuwärmen, ist mutig. Dafür 50 Mark zu wollen, ist frech.

Über drei Jahre hat **Knights & Merchants** auf dem Buckel. Inzwischen ist viel passiert. Spiele wie **Siedler 4** oder **Cultures** haben die Messlatte für Aufbau-Strategiespiele ein ordentliches Stück höher gelegt. Dass **Knights & Merchants** da schon optisch nicht mehr mithalten kann, dürfte außer Frage stehen – auch wenn die groben Pixelmännchen unfreiwillig amüsant wirken. Wenn aber spielerisch nur eine neue Kampagne sowie drei frische Gebäude und sieben Einheiten (unter anderem Katapult und Knappe) rausspringen, dann sollte man meinen, dass man es hier mit einem Kandidaten für die 30-Mark-Budget-Ecke zu tun hat. Nix da: Satte 50 Mark will Blackstar für die – mit viel gutem Willen als aufpoliert bezeichenbare – Zweitverwertung. Da hört der Spaß dann bei aller Nostalgie auf – wenn Sie zwanzig Mark drauflegen, kriegen Sie nämlich einen der aktuellen Referenztitel – und die sehen nicht nur um Welten schöner aus, sondern spielen sich auch zwei Klassen besser. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
K & M: GOLD-EDITION

ENTWICKLER Joymania
ANBIETER Blackstar Int.
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 64 MB RAM, HD: 90 MB
EMPFOHLEN Pentium 333, 128 MB RAM, HD: 90 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6, 1 Spieler pro Packung

Wertung	%
GRAFIK	32%
SOUND	45%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	48%
SPIELDESIGN	37%
MEHRSPIELER	52%

50

MEHRSPIELER

Combat Mission



VERALTET ... war die Grafik schon vor anderthalb Jahren, als die US-Version erschien.

Mit mächtiger Verspätung importiert CDV den amerikanischen Strategie-Geheimtipp.

Was hast du uns denn heute mitgebracht, John? – Jane, heute möchte ich unseren Zuschauern ein Rundenstrategiespiel vorstellen, das es bislang nur im Internet zu bestellen gab. Wir sind stolz, dass es uns gelungen ist, **Combat Mission** nun auch einheimischen Kunden zugänglich zu machen. – Das hört sich ja fantastisch an, John! Aber erkläre unseren Zuschauern, was macht **Combat Mission** einzigartig? – Nun, Jane, im Gegensatz zu herkömmlichen Genrevertretern wechseln sich hier die Generäle nicht ab. Vielmehr geben beide ihre Order, die dann in einer Filmsequenz gleichzeitig ausgeführt werden. Das sorgt für Spannung. Außerdem ist **Combat Mission** realistischer als andere Wargames. Alle enthaltenen Truppen, westalliierte und deutsche Infanteriegruppen, Geschütze, Fahrzeuge, Panzer und Artillerie, werden akkurat simuliert. – Aber ist das für Einsteiger nicht kompliziert, John? – Nun ja, Jane, in der Tat werden **C&C**-Generäle überfordert und auch so attraktive Features wie eine Kampagne vermissen. Wer sich aber mit den historischen Systemen auskennt und Klassiker wie **Panzer General** zum Frühstück verspeist, der findet nichts Besseres. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
COMBAT MISSION

ENTWICKLER Big Time Soft.
ANBIETER CDV
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 350 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk 2, Internet 2, 2 Spieler pro Packung

Wertung	%
GRAFIK	55%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	47%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	81%

72

Erik Zabels Cycling Manager



MANGELHAFT Die winzigen Knöpfe sind noch weitaus ärgerlicher als die ärmliche Grafik.

Erik Zabel setzt seinen **guten Ruf auf ein schlechtes Spiel.**

War schon **Team Telekom Eurotour Cycling** ein inhaltlich und technisch arg dürftiges Spiel, so kann **Erik Zabels Cycling Manager** dies noch locker unterbieten. Einen Karrieremodus findet man in dieser Managersimulation nämlich ebenso wenig wie Trainingsmöglichkeiten für die Mannschaft. Lediglich die Option, einzelne Fahrer gegen Mitglieder eines anderen Teams zu tauschen, erinnert hier an eine Wirtschaftssimulation. Warum ein solcher Handel vom Computer angenommen oder ausgeschlagen wird, verrät das Programm nicht.

Die einzelnen Etappen der großen europäischen Touren sind das Herzstück das Spiels. Auf den 14.000 ganz ohne Kurven nachgebildeten Streckenkilometern kann man nun seine 20 Fahrer gegen den Rest der Welt antreten lassen. Auf taktische Anweisungen hören die überbezahlten Strampler übrigens nicht, nicht einmal Gruppen können sie bilden. Die einzige Möglichkeit, in ein Rennen einzugreifen, besteht darin, das Leistungsniveau eines Fahrers zu verändern und ihn bis zur Erschöpfung strampeln zu lassen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
ERIK ZABELS CYCLING MANAGER

ENTWICKLER	ANBIETER
Cyanide Studio	Singularity Softw.
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 90,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
HD: 460 MB	HD: 460 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1	Netzwerk 20
Internet 20	
1 Spieler pro Packung	

Wertung	%
GRAFIK	24%
SOUND	55%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	12%
MEHRSPIELER	18%

18

Software Tycoon



MAD-SOFTWARE Die Spielstadt erinnert stark an den WiSim-Klassiker.

TREFFER Black & White verblasst angesichts unseres Star-Wars-Arkanoid.

Spiele produzieren ist kein Spaß. Dieses zu zocken noch viel weniger ...

Man nehme ein dürftiges Konzept, sperre ein paar Programmierer über einige Wochen in eine Abstellkammer, und heraus kommt das Spiel des Jahres. So funktioniert das Spielebusiness – jedenfalls bei **Software Tycoon**. Ähnlich wie im Klassiker **Mad TV** hetzen Sie Ihre Spielfigur durch eine Comic-Kleinstadt. Im Büro Ihres hoffnungsvollen Software-Unternehmens klicken Sie sich aus diversen Elementen wie Sprite-Technik, EGA-Grafik und Joystick-Steuerung ein Spielkonzept zusammen, heuern in der Spielhalle Programmierer, Komponisten und Grafiker an und teilen Ihnen in der Entwicklungsabteilung Aufgaben zu. Sobald das Stück Code mehr oder weniger ausgereift ist, wandert die Diskette ins Kopierwerk und von dort in den Software-Laden, wo Horden von Käufern darüber herfallen. Werbung und Filmlizenzen kurbeln die Verkäufe an, mit Computerviren können Sie unliebsame Konkurrenten ausstechen. Aus dem Szenario hätte man wirklich viel machen können, **Software Tycoon** scheitert kläglich. Nach ein paar Stunden Spielzeit hat man alles gesehen und produziert Hits am Fließband. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
SOFTWARE TYCOON

ENTWICKLER	ANBIETER
Destrax	Blackstar Multim.
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 70,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
HD: 160 MB	HD: 160 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1	Netzwerk -
Internet -	
1 Spieler pro Packung	

Wertung	%
GRAFIK	38%
SOUND	44%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	41%
MEHRSPIELER	-

31



Die Sims: **Hot Date**



STRAND-PARTY Schnell den Grill anwerfen und auf Brautschau gehen: Einfacher kommt man kaum noch ins Gespräch.

DAS GIBT ÄRGER Die Unterhaltung in diesem Klamotten-Laden gerät unversehens zu einer Tirade von wüsten Beschimpfungen.

EIN NEUER SPIELPLATZ Downtown in der Übersicht: Es lockt ein Strand, ein Fischrestaurant, ein Park und ein Einkaufszentrum.

Vorbei ist's mit den introvertierten Nachbarn - das neue Add-on macht Ihre Sims zu exzentrischen Philanthropen.

Die **Sims** machte es uns seinerzeit ziemlich einfach: Wenn die Müllers von gegenüber mal auf einen Kaffee vorbeischauten, hat ihnen der Mann des Hauses einfach einen vorjongliert und vielleicht noch ein Geschenk aus der Hosentasche gezaubert und schon waren die Müllers ganz aus dem Häuschen und blieben auch zum Abendessen. War der Spielraum der zwischenmenschlichen Beziehungen im Grundspiel noch relativ beschränkt, ändert sich das mit **Hot Date** gründlich. Jetzt können Sie flirten, prahlen, tratschen und beschimpfen, was die Maus hergibt. Damit das in der kleinen Nachbarschaft der Sim Lane nicht langweilig wird, hat Maxis dem Ganzen einen völlig neuen Spielbereich spendiert: Downtown. Dort warten Geschäfte, Restaurants, ein Strand und nicht zuletzt ein Haufen neuer Leute auf Ihren Besuch. Häuser kaufen oder bauen können Sie in diesem Vergnügungsviertel leider nicht – geschlafen wird weiterhin in Ihrer alten Hütte (die Sie mit 125 frischen Objekten aber gehörig aufpeppen können). Sollten Ihre Sims mal ordentlich auf den Putz hauen wollen, wird flugs ein Taxi bestellt und schon geht's ab ins pralle Leben des Vorstadt-Las-Vegas. Leider „vergaßen" die Entwickler erneut ein paar neue Berufszweige – angesichts der Tatsache, dass Sie Downtown nach Herzenslust umgestalten dürfen, ist das aber zu verschmerzen. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
DIE SIMS: HOT DATE

ENTWICKLER Maxis	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HDD: 175 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 500, 128 MB RAM, HDD: 175 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet – , 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

81

GRAFIK	75%
SOUND	64%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	– %

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Treue Sims-Fans bekommen einen völlig neuen Spielplatz.

Hot Date ist definitiv für ein paar Lacher gut: Ob mein schizophrener Glenn Fiddich nun den erstbesten Passanten wüst beschimpft und dem verwirrten Kerl anschließend ein sündhaft teures Geschenk überreicht oder vor den öffentlichen Toiletten auf ein paar Frauen zum Anbaggern lauert, ist dabei relativ egal. Downtown gibt es eine Menge zu entdecken – und ich kann ungeheuer viel Unfug anstellen. Nach ein paar Stunden war der kindliche Zauber dann verflogen und der harte Sims-Alltag holte mich wieder ein. Natürlich nur, bis ich entdeckte, dass man Downtown auch umgestalten kann und ich mein erstes Horror-Restaurant (lauter Espresso-Maschinen, aber weit und breit kein Klo) gebaut hatte. Wer sich immer noch hingebungsvoll mit seinen Sims beschäftigt, der bekommt mit **Hot Date** eine Menge Abwechslung.

Meister Trainer Saison 01/02



TESTURTEIL MEISTER TRAINER

ENTWICKLER	ANBIETER
Sports Interactive	Eidos
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium 133 16 MB RAM HDD: 400 MB	Pentium 233 64 MB RAM HDD: 400 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 16 Internet 16 16 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

61

Kategorie	Wertung
GRAFIK	3%
SOUND	21%
STEUERUNG	11%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	57%
MEHRSPIELER	61%

Da haben wir's wieder: **Zwischen Fußball-Deutschland und Soccer-England** klafft ein himmelweiter Unterschied.

Deutsche Fußball-Manager (**Anstoß 3, Fußballmanager 2002**) zeichnen sich in der Regel durch eine ansprechende Präsentation und eine durchdachte Steuerung aus – auf der Insel lassen sich die Spieler augenscheinlich furchtbar gerne von tausend Funktionen und einer kleinen Armee von Untermenüs erschlagen. Der **Championship Manager** ist im Mutterland des Fußballs auf jeden Fall seit Jahren die unangefochtene Nummer 1. Bei uns erscheint die Reihe unter dem Namen **Meister Trainer** und läuft ähnlich erfolgreich wie der Ausflug des 1. FC Nürnberg in die Bundesliga. Dabei ist das Spiel eigentlich gar nicht schlecht: Neben den üblichen Features wie Aufstellung, Taktik und Transfermarkt wuchert der englische Vorzeige-Manager in erster Linie mit allen nur erdenklichen Details. Das Problem: Diese Optionssfülle ist derart unübersichtlich aufgebaut, dass man alle naselang eine wichtige Einstellung vergisst oder – im besten Fall – genervt danach sucht.

JOCHEN GEBAUER



Fritz 7



ÜBERSICHTLICH Der Bildschirmaufbau von Fritz ist gut, die Menüstruktur leider sehr verworren.

Fritz 7 bietet ein **Komplettpaket rund um das königliche Spiel.**

Auch in Version 7 lässt das Schachprogramm mit dem urdeutschen Namen kaum Wünsche offen. Eine stufenlose Anpassung des Schwierigkeitsgrades anhand von ELO-Werten, umfangreiche Analysefunktionen und Übungseinheiten zu unterschiedlichen Themen von Eröffnung bis Endspiel machen **Fritz 7** für Anfänger, Clubspieler und Profis gleichermaßen interessant. Eine Besonderheit ist die ausführliche Unterstützung von Online-Partien: **Fritz 7** bietet Zugang zum Server von www.schach.de, wo Sie Gegner aus aller Welt finden und sogar Ranglistenturniere ausgetragen werden. Als Schwäche ist die teils umständliche Menüführung zu bemängeln, die wichtige Funktionen nur schwer zugänglich macht. Obwohl **Fritz 7** in seinen Berechnungen auf mehr als 350.000 Partien zurückgreift, verlor es gegen den **Chessmaster 8000** alle drei Partien (wir ließen beide Progamme auf der stärksten Stufe gegeneinander antreten). Für die meisten menschlichen Gegner ist **Fritz 7** aber eine gewaltige Herausforderung und damit ein hervorragender Trainingspartner, der dem königlichen Spiel gerecht wird. GEORG VALTIN

TESTURTEIL FRITZ 7

82

ENTWICKLER Chessbase
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. DM 100,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 166, 32 MB RAM, HD: 20 MB
EMPFOHLEN Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 60MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 2, Internet 2, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	23%
SOUND	21%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	41%
MEHRSPIELER	91%

Railroad Puzzles

Weichen stellen, Signale schalten, Schranken heben – **Puzzeln, bis die Lok entgleist.**

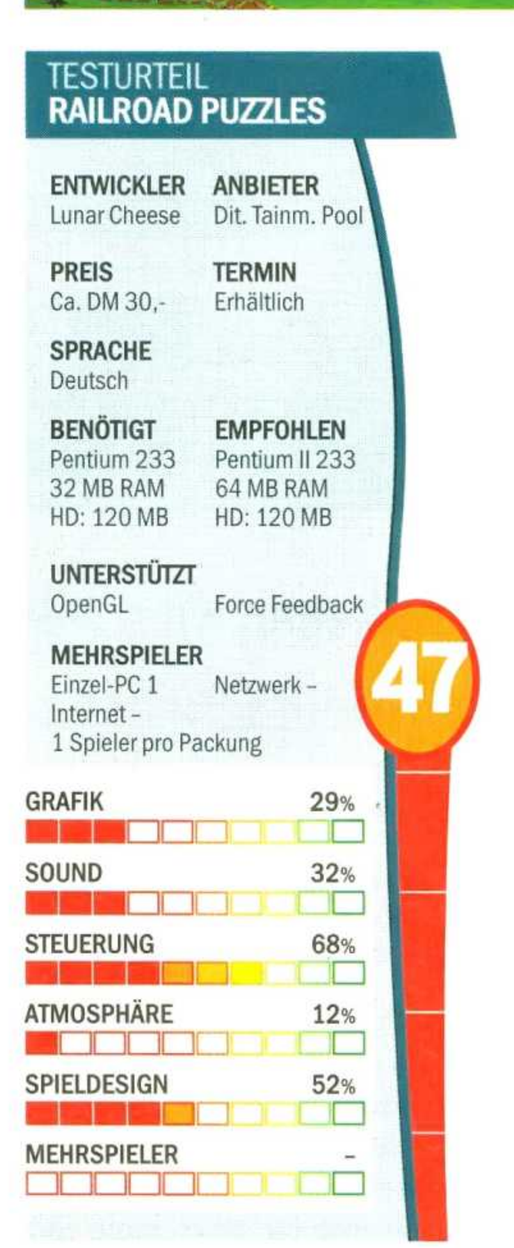


KOMPLIZIERT Damit sich die vier Loks nicht in die Quere kommen, sind Sie als Weichensteller gefragt.



AU WEIA Da haben wir wohl ein Signal übersehen.

Eine Dampflokomotive, ein Bahnhof, dazwischen ein paar Meter Gleise. Damit der Zug sicher ankommt, müssen Sie ihn über eine ganze Menge Weichen und Schranken lotsen, die ihn zur richtigen Zeit in die richtige Richtung lenken oder ihn für ein paar Sekunden stoppen lassen. Kompliziert wird die Angelegenheit, wenn drei oder vier Personenzüge gleichzeitig über die Schienen rasen, und sich an Kreuzungen gegenseitig in die Quere kommen. Zwar haben Sie anfangs genug Zeit, im Voraus zu planen, sobald Sie aber das Abfahrtssignal geben, gilt es, sekundengenau die nötigen Hebel zu drücken. Als ob das nicht schon schwer genug wäre, müssen Sie auch noch ein knapp bemessenes Zeitlimit einhalten – schöne Grüße an die Deutsche Bahn. Auch wenn die Technik hoffnungslos veraltet ist, eignet sich **Railroad Puzzles** doch bestens, die ein oder andere Mittagspause zu füllen. Satte 60 Strecken stehen auf dem Programm, wobei der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf rapide zulegt. 30 Mark sind allerdings kein Pappenstiel, zumal ähnliche Puzzlespiele im Internet auch für lau zu haben sind. RÜDIGER STEIDLE

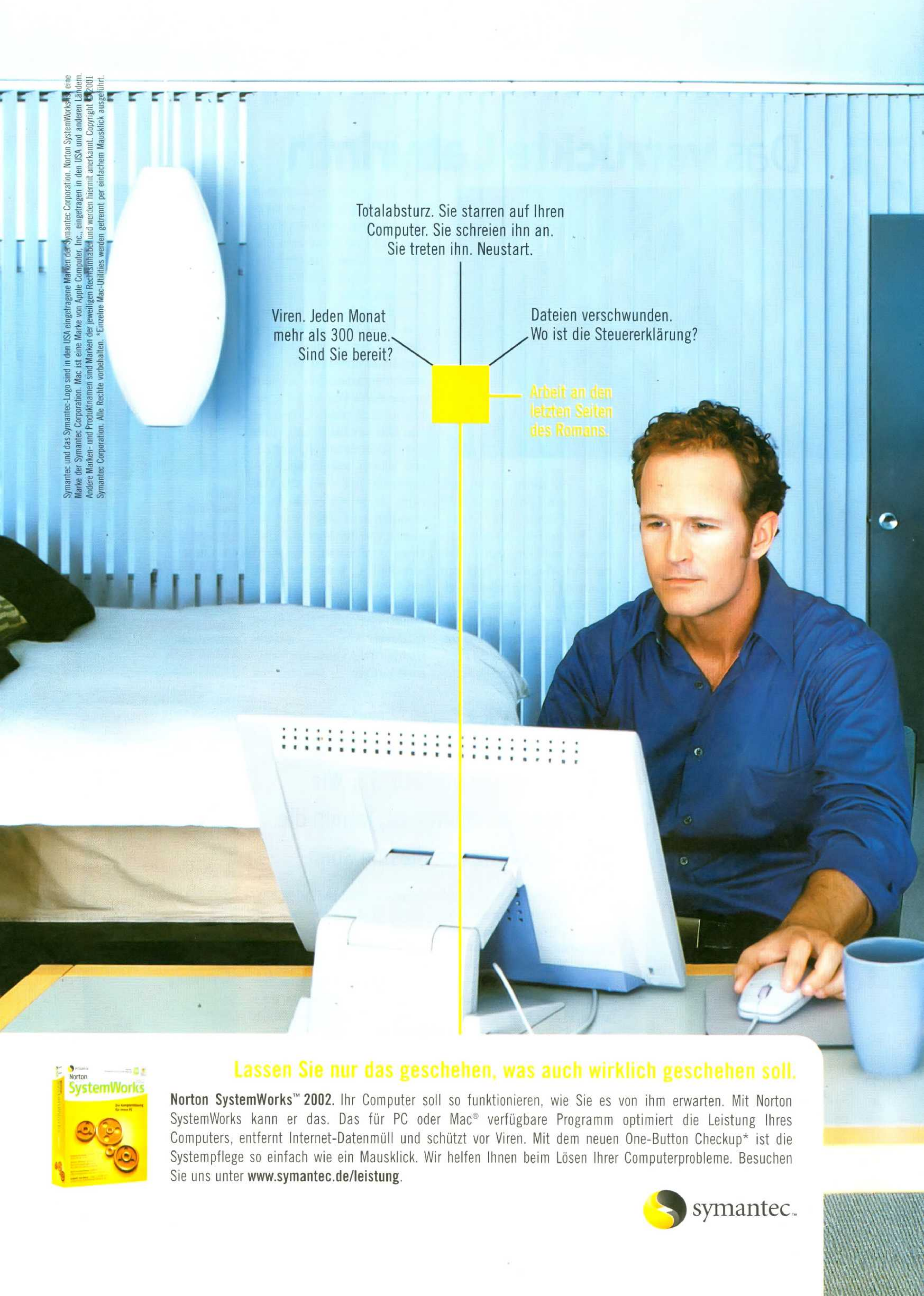


TESTURTEIL RAILROAD PUZZLES

47

ENTWICKLER Lunar Cheese
ANBIETER Dit. Tainm. Pool
PREIS Ca. DM 30,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 120 MB
EMPFOHLEN Pentium II 233, 64 MB RAM, HD: 120 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	29%
SOUND	32%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	–


Totalabsturz. Sie starren auf Ihren Computer. Sie schreien ihn an. Sie treten ihn. Neustart.
Viren. Jeden Monat mehr als 300 neue. Sind Sie bereit?
Dateien verschwunden. Wo ist die Steuererklärung?
Arbeit an den letzten Seiten des Romans.
Lassen Sie nur das geschehen, was auch wirklich geschehen soll.
Norton SystemWorks™ 2002. Ihr Computer soll so funktionieren, wie Sie es von ihm erwarten. Mit Norton SystemWorks kann er das. Das für PC oder Mac® verfügbare Programm optimiert die Leistung Ihres Computers, entfernt Internet-Datenmüll und schützt vor Viren. Mit dem neuen One-Button Checkup* ist die Systempflege so einfach wie ein Mausklick. Wir helfen Ihnen beim Lösen Ihrer Computerprobleme. Besuchen Sie uns unter www.symantec.de/leistung.
Norton
SystemWorks
symantec.
Symantec und das Symantec-Logo sind in den USA eingetragene Marken der Symantec Corporation. Norton SystemWorks ist eine Marke der Symantec Corporation. Mac ist eine Marke von Apple Computer, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Andere Marken- und Produktnamen sind Marken der jeweiligen Rechtsinhaber und werden hiermit anerkannt. Copyright © 2001 Symantec Corporation. Alle Rechte vorbehalten. *Einzelne Mac-Utilities werden getrennt per einfachem Mausklick ausgeführt.

Das **verrückte Labyrinth**



VARIANTE Kleine Abweichungen vom Regelwerk der Vorlage gibt es – der spielerische Unterschied ist winzig.

Das Brettspiel für familiäre **Hirnschmalz-Wettbewerbe bei Tee und Keksen.**

Vor Ihnen breitet sich ein Labyrinth aus 49 Feldern aus – Geraden, Ecken, T-Kreuzungen; die meisten sind beweglich. Ein weiteres Wegstück liegt am Rand und vor sich haben Sie einen Stapel aus Karten. Sie drehen die oberste um: Der Aufdruck zeigt eine Eule. Diese sollen Sie mit Ihrer Figur im Wirrwarr aus Gängen und Sackgassen einsammeln, also schieben Sie das übrig gebliebene Wegstück so ins Mauerngefüge, dass sich eine Route zum Ziel oder zumindest in dessen Nähe ergibt. Gleichzeitig fällt auf der Seite gegenüber ein anderes Labyrinth-Teil heraus. Sie lassen Ihre Figur noch marschieren, dann ist der nächste von maximal vier menschlichen oder computergesteuerten Spielern an der Reihe. Wer am Ende gewinnt, hängt in der PC-Fassung von **Das verrückte Labyrinth** nicht allein davon ab, wer zuerst seinen Kartenstapel abgearbeitet hat. Auch das Wie zählt, denn wenn Sie beim Wandern zum Objekt Ihrer Begierde von der Vogelsicht auf einen vergrößerten Ausschnitt umschalten, bekommen Sie wegen der schwierigeren Orientierung doppelt so viele Punkte spendiert. Leider bleibt es dabei: Am Wohnzimmertisch ist **Das verrückte Labyrinth** lustiger. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
DAS VERRÜCKTE LABYRINTH

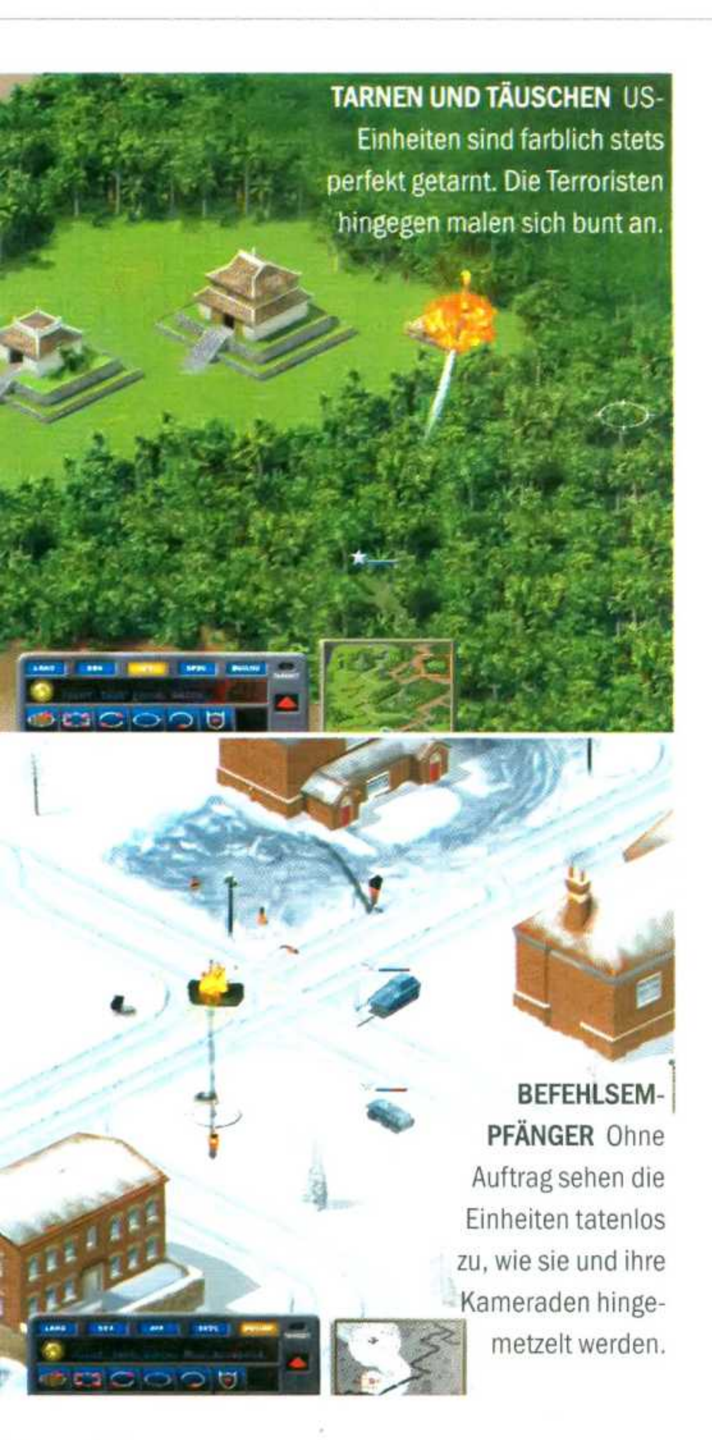
ENTWICKLER Ravensburger Int.	**ANBIETER** Ravensburger
PREIS Ca. DM 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 100 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 64 MB RAM, HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Internet –, 4 Spieler pro Packung	Netzwerk –

43

GRAFIK	38%
SOUND	37%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	45%

Real War

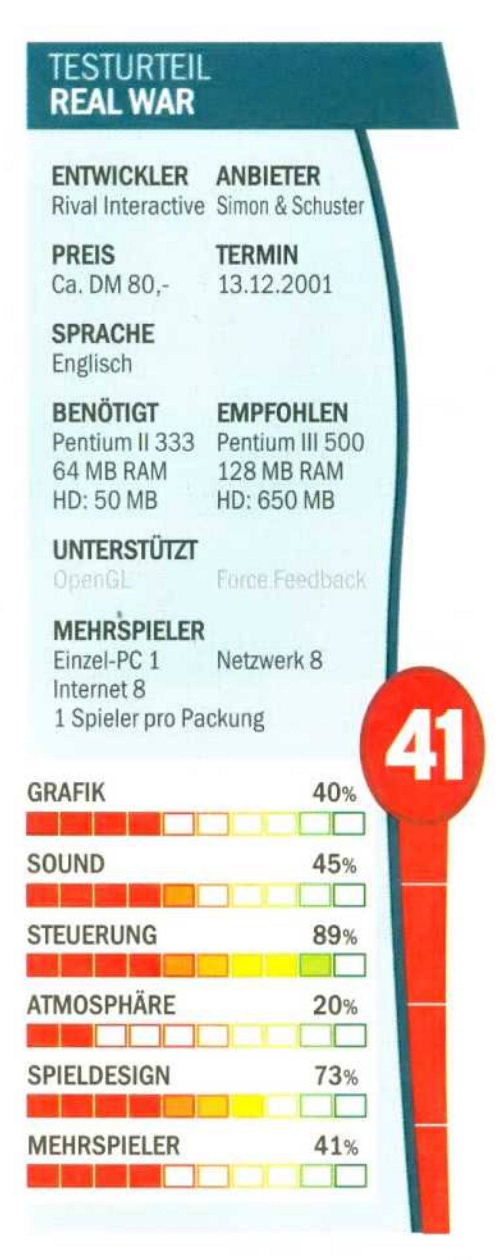
Minen, Terror, Diktaturen. Wie dagegen vorzugehen ist, lernen die US-Streitkräfte mit diesem Spiel.



TARNEN UND TÄUSCHEN US-Einheiten sind farblich stets perfekt getarnt. Die Terroristen hingegen malen sich bunt an.

BEFEHLSEMPFÄNGER Ohne Auftrag sehen die Einheiten tatenlos zu, wie sie und ihre Kameraden hingemetzelt werden.

Folgerichtig wird in den Videosequenzen und Missionbriefings auf Hurra-Patriotismus nicht verzichtet. Nur die USA können Weltpolizei sein, sie werden von allen Seiten bedroht und nur sie sorgen in aller Welt für Frieden. Nun ja. Das Spiel, mit dem das US-Militär angeblich die Zusammenarbeit von Armee, Air Force, Navy, Marines, Special Forces und anderen Kräften trainiert, ist ein akzeptables Echtzeit-Strategiespiel. Wie üblich baut man eine Basis auf, um anschließend Einheiten anzufordern und damit die Welt zu retten. Um Ressourcen muss man sich nicht kümmern, schließlich sorgen ja die Steuerzahler für einen kontinuierlichen Geldzufluss. Die 24 Missionen sind – abgesehen von der allzu gutväterlichen Hintergrundgeschichte – recht gut gestaltet. So muss man unter anderem Schulen beschützen, Terroristencamps ausheben oder Heckenschützen unschädlich machen. Aufseiten der Terrorgruppe ILA darf man hingegen Atombomben stehlen. Das grafisch schwache Spiel könnte durchaus unterhalten, wenn die Einheiten nicht mit einer Dummheit geschlagen wären, die selbst dem einfachsten Rekruten zur Schande gereichen würde. Auf eigene Initiative reagiert niemand auf einen Angriff und ein hinter einem Hindernis stehender Panzer gilt als unerreichbar. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
REAL WAR

ENTWICKLER Rival Interactive	**ANBIETER** Simon & Schuster
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 13.12.2001
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 50 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

41

GRAFIK	40%
SOUND	45%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	41%


02: Rearguard
Objectives
Clear the immediate area of Soviet forces before proceeding to the beach for airlift.
You start here in a truck
Eliminate Soviet forces from around this farmhouse
Await further orders.
Proceed to this beach for extraction.
OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS
PC CD ROM
GOLD EDITION
GOLD UPGRADE
RED HAMMER
Codemasters
Bestseller
Veteran bei Operation Flashpoint? Zeit für neue Ziele:
• Upgrades 1-3: zusätzliche Fahrzeuge, Waffen und Missionen
• CD Red Hammer: The Soviet Campaign mit 20 Missionen in einer brandneuen Kampagne
• 64-seitiger Strategy-Guide mit Profi-Taktiken zum erfolgreichen Abschluss der Aufträge plus Beschreibung des Mission-Editor (eigene Missionen im Handumdrehen)
Neu in diesem Spiel, Soldat? Hier gibt's die volle Packung:
• Vollversion von Operation Flashpoint
• Upgrades 1-3: zusätzliche Fahrzeuge, Waffen und Missionen
• CD Red Hammer: The Soviet Campaign mit 20 Missionen in einer brandneuen Kampagne
• 64-seitiger Strategy-Guide mit Profi-Taktiken zum erfolgreichen Abschluss der Aufträge plus Beschreibung des Mission-Editor (eigene Missionen im Handumdrehen)
© 2001 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters.





SCHLAGT ZURÜCK!

RED FACTION™

Wir haben Geschütztürme mit unserer neuen Geo-Mod™ Technologie zum Einsturz gebracht, haben Ultors Fahrzeuge entführt, indem wir einen Hinterhalt an den Versorgungslinien gelegt haben, und haben Bunker ausgeraubt, um ein eindrucksvolles Waffenarsenal anzuhäufen. Seht selbst, was Ultors Überwachungskameras bei unserem letzten Überfall aufgezeichnet haben, und schließt euch der Revolution an!



PlayStation®2

Deutsche Version

WINDOWS®95/98 PC CD ROM WINDOWS®ME

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111



Bücher | Musik | DVD & Video | Elektronik & Foto | Software | **Games** | Geschenke

Deutschlands beliebtester Online-Shop für Games!
Einfach den Lieblingstitel vorbestellen und bequem am Veröffentlichungstag nach Hause geliefert bekommen!

Zum Beispiel:
- Red Faction, PC 79,98 DM (zzgl. Versandkosten), PS2 109,98 DM (versandkostenfrei)
- Summoner, PC 79,98 DM (zzgl. Versandkosten), PS2 109,98 DM (versandkostenfrei)
- WWF SmackDown! Just bring it!, PS2 119,99 DM (versandkostenfrei), erhältlich ab 16. November 2001

Außerdem: Deutschlands größte Auswahl an Games-Hardware wie Joysticks, Gamepads, Lenkräder uvm.

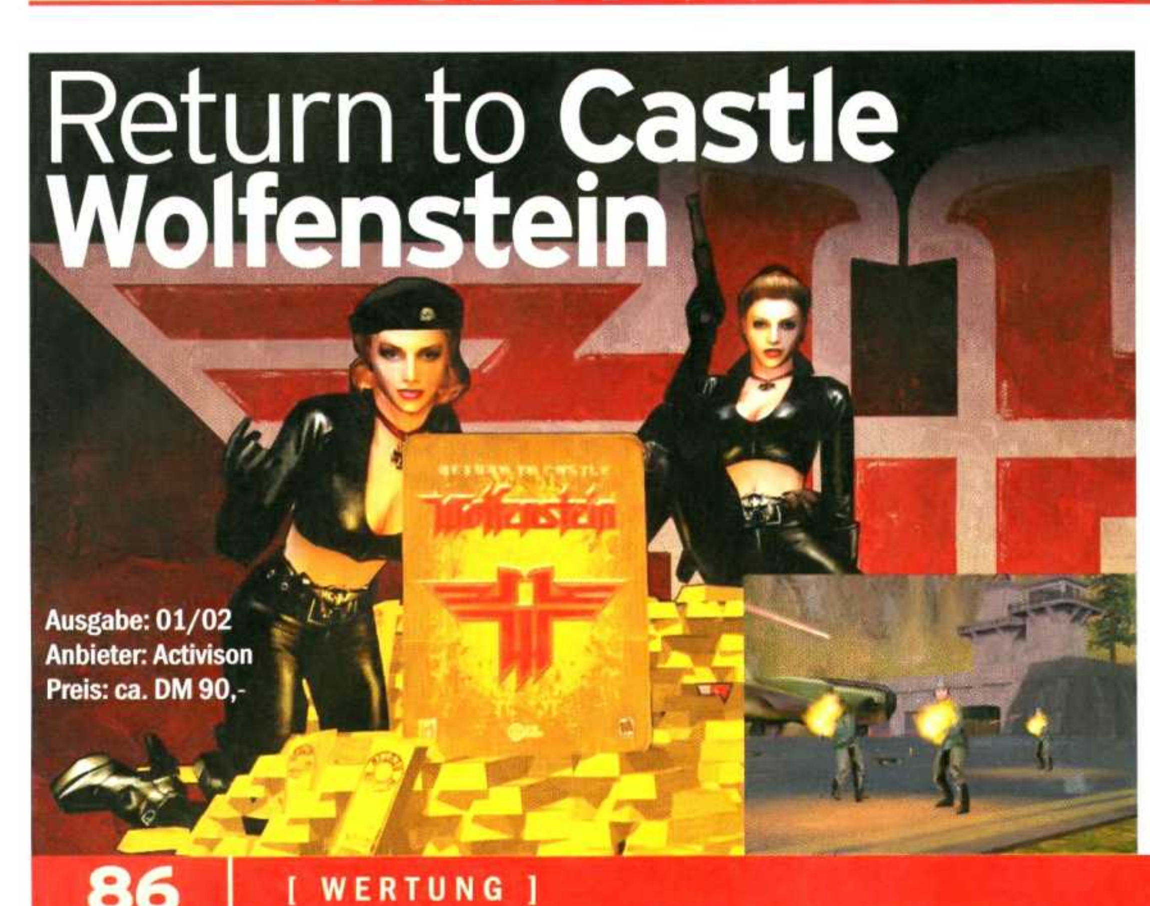
→ Jetzt bestellen unter **www.amazon.de/games**

amazon.de



THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



86 [WERTUNG]

Für echte Action-Fans gibt's in diesem Monat nur eine Wahl: Das neueste Werk von Id Software und den Gray Matter Studios. Die Ego-Shooter-Experten haben es geschafft, ein Actionspiel aus der Taufe zu heben, das diese Bezeichnung wirklich verdient. Zum einen gibt es eine richtig gut erzählte Hintergrund-Story (erstmalig in der Geschichte Id Softwares!), zum anderen ein wohl ausbalanciertes Spieldesign, das sogar mit der ein oder anderen Überraschung aufwarten kann. Ego-Shooter werden mit **RtCW** zwar nicht neu erfunden, finden darin aber im Jahr 2001 den würdigsten Vertreter.

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten **Actionspiele** der letzten sechs Ausgaben:

89 Deus Ex (Classics)



Rollenspiel? Action? Abenteuer? Kein Titel bringt so viele Spielelemente in so perfekter Manier auf den Bildschirm.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. DM 40

88 Evil Twin



Jump & Runs waren gestern, heute gibt's **Evil Twin**: Für Junggebliebene und Liebhaber moderner PC-Märchen.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. DM 80

NEU 86 Return to Castle Wolfenstein



Da weiß man, was man hat: Kein Ego-Shooter bringt das Action-Genre derzeit besser auf den Punkt.

Ausgabe: 01/02 | Activison | Preis: ca. DM 90

86 Dark Project 2 (Classics)



Täuschen & Tarnen: Das mittelalterliche Gauner-Abenteuer garantiert Hochspannung und Gänsehaut.

Ausgabe: 09/01 | Eidos | Preis: ca. DM 20

85 Aliens vs. Predator 2



Drei Spiele in einem: Ob Söldner, Alien oder Predator, alle drei bieten perfekte Grusel-Atmosphäre und knallharte Action.

Ausgabe: 12/01 | Fishtank | Preis: ca. DM 80

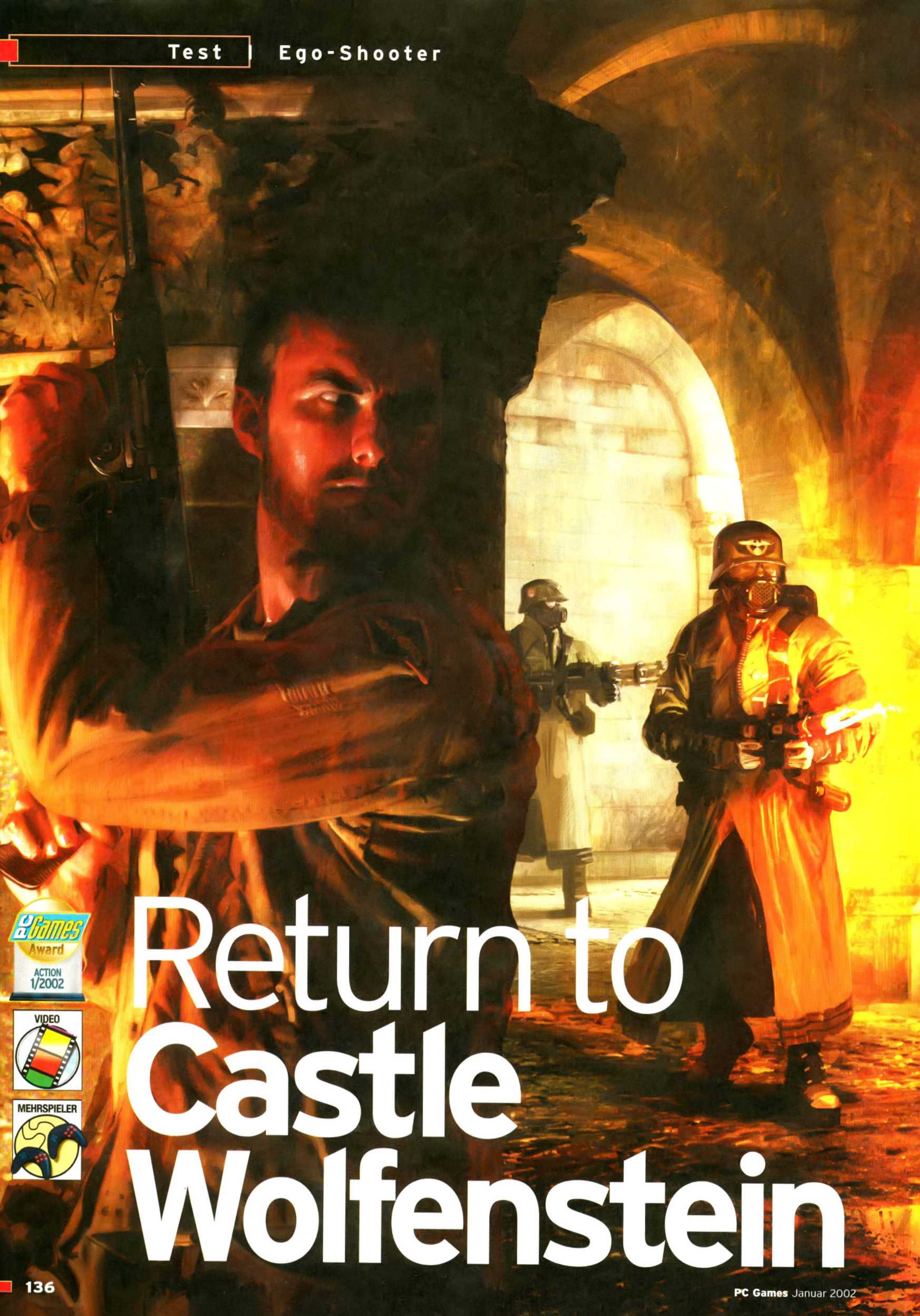
Neu	Wertung	Titel	Anbieter	Ausgabe	Preis
	85	**Aquanox**	Fishtank Interactive	12/01	DM 80,-
NEU	83	**Comanche 4**	Electronic Arts	01/02	DM 80,-
NEU	83	**Ghost Recon**	Ubi Soft	01/02	DM 80,-
	81	**Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)**	Eidos Interactive	10/01	DM 40,-
	80	**MechWarrior 4 : Black Knight**	Microsoft	01/02	DM 50,-
	80	**Panzer Elite Special Edition (Classics)**	Jowood	11/01	DM 50,-
NEU	80	**Soul Reaver 2**	Eidos	01/02	DM 100,-
	78	**Sheep, Dog 'n' Wolf**	Infogrames	11/01	DM 80,-
	78	**Giants Demolition Pack (Classics)**	Virgin Interactive	10/01	DM 40,-
	77	**Alone in the Dark 4**	Infogrames	08/01	DM 80,-
NEU	76	**IL-2 Sturmovik**	Ubi Soft	01/02	DM 80,-
	76	**Red Faction**	THQ	10/01	DM 80,-
	74	**Half-Life: Blue Shift**	Vivendi-Universal Interactive	08/01	DM 30,-
NEU	73	**NYR - Das 5. Element**	Modern Games	01/02	DM 80,-
NEU	73	**Parkan Iron Strategy**	Monte Christo	01/02	DM 80,-
	72	**Codename: Outbreak**	Virgin Interactive	12/01	DM 80,-
	72	**Project Eden**	Eidos Interactive	11/01	DM 90,-
	72	**The Nomad Soul (Classics)**	Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
	71	**X-Com: Enforcer**	Infogrames	12/01	DM 70,-
	70	**Zax**	Jowood	11/01	DM 90,-

CHARTS

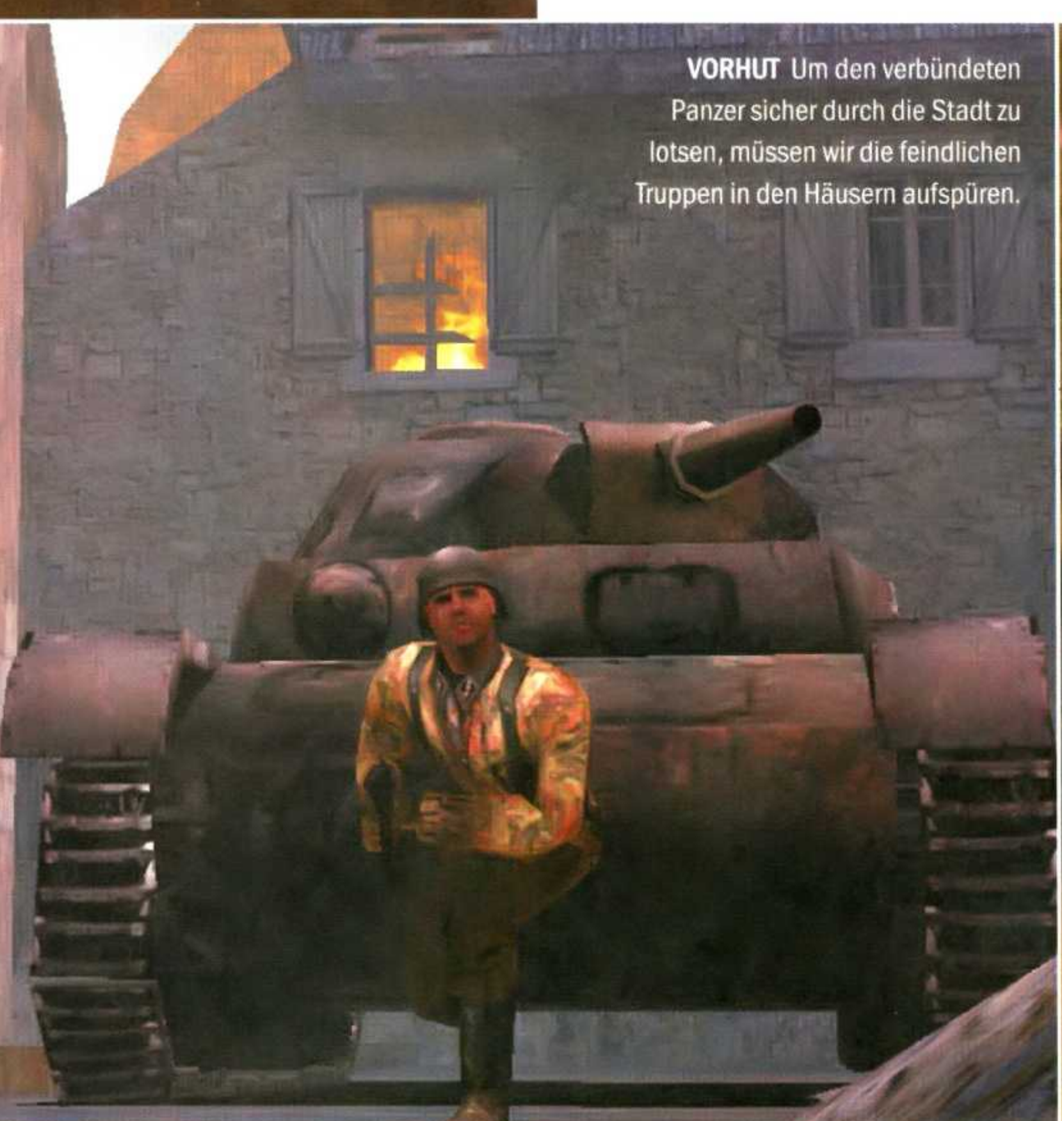
Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Titel	Genre / Anbieter
–	1	**Half-Life: Counter-Strike**	Taktik-Shooter | Vivendi-Universal Int.
▲	2	**Aquanox**	Action | Fishtank Interactive
▲	3	**Unreal Tournament**	Ego-Shooter | Infogrames
▼	4	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter | Codemasters
▲	5	**Red Faction**	Ego-Shooter | THQ
▼	6	**Deus Ex**	Action-Adventure | Eidos
▲	7	**Star Trek: Voyager – Elite Force**	Ego-Shooter | Activision
NEU	8	**American McGee's Alice**	Action-Adventure | Electronic Arts
▲	9	**Mechwarrior 4: Vengeance**	Action | Microsoft
▼	10	**Half-Life (dt.)**	Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.





Return to Castle Wolfenstein



VORHUT Um den verbündeten Panzer sicher durch die Stadt zu lotsen, müssen wir die feindlichen Truppen in den Häusern aufspüren.



SELBSTMORD Im offenen Feuergefecht mit mehr als zwei Gegnern haben Sie in höheren Schwierigkeitsgraden nichts zu lachen.

Die Erwartungen an Return to Castle Wolfenstein waren genauso hoch wie der Spaß, den wir beim Testen hatten: **Der fesselnde Ego-Shooter ist ein Action-Highlight des Jahres!**

Vorsichtig beugen wir uns zur Seite und schauen in den schwach beleuchteten Gang. Der patrouillierende Wächter läuft langsam, aber sehr aufmerksam seine Runde, jetzt mit dem Rücken zu uns. Wir zücken das Messer, wollen kein Aufsehen erregen. Bedächtig schleichen wir uns heran und schalten den chancenlosen Gegner aus. Plötzlich biegt ein weiterer Feind direkt vor uns um die Ecke, schreit „Es ist der Amerikaner!" und lässt seine MP40 Salven in unsere Richtung ausspucken. Hektisch suchen wir hinter der erstbesten Säule Deckung, bewaffnen uns mit der Maschinenpistole und gehen selbstbewusst zum Angriff über. Was wir nicht eingeplant hatten: Von den Schüssen alarmiert sind inzwischen zwei weitere Miesepeter auf der Bildfläche erschienen und haben den Alarm ausgelöst. Kein Problem, hätten wir mal ein neues Magazin eingeworfen. Nach sechs kläglichen Schüssen stehen wir wehrlos auf dem Präsentierteller. Inzwischen haben wir nachgeladen und die Situation bereinigt, als uns beim Weitergehen ein Scharfschütze übel erwischt und den Adrenalinspiegel erneut in die Höhe schießen lässt.

Das waren gerade 30 typische Sekunden aus **Return to Castle Wolfenstein**. Entwickelt wurde der Ego-Shooter von Gray Matter unter der Koordination von Id Software; als erstes Produkt der Texaner wird das Spiel in einer deutschen Version auf den Markt kommen. Denn inzwischen hat sich auch bis zu den Mannen um John Carmack herumgesprochen, dass die Germans fleißige Spielekäufer sind. Die Sprache ist aber nicht Hauptgrund für die Lokalisation: In der amerikanischen Version dient der Zweite Weltkrieg als Kulisse und der Protagonist kämpft gegen die Schergen von Heinrich Himmler. Das wurde geändert: Statt Nazis geht es gegen eine Sekte, die Wölfe, und ihren Oberrudelführer Heinrich Höller. Darüber hinaus enthält die deutsche Version keine Hakenkreuze und Runen oder andere verbotene Symbole. Der Rest ist identisch, auch was den Grad der Gewaltdarstellung betrifft. Hier verzichteten die Entwickler lobenswerterweise auf jegliche Übertreibung, die USK gab folglich eine Ab-16-Jahren-Freigabeempfehlung.

Sie verkörpern den Agenten B. J. Blazkowicz, der für die erfundene amerikanische Organisation for Secret Actions (OSA) arbeitet. Bei einem Geheimauftrag erwischt, werden Sie von der Sekte auf Burg Wolfenstein gefangen gehalten. Diese unangenehme Vorstellung im Hinterkopf, stürzen Sie sich auf den Zellenwärter und treten mit Messer und Pistole die Flucht an. Im Lauf der Story, die mehr als 20 Einzelspielermissionen umfasst, verschlägt es Sie unter anderem ins verschneite Norwegen, ehe Sie später zum großen Finale zum Ausgangspunkt zurückkehren. Ja, richtig gehört, **Return to Castle Wolfenstein** verfügt als erster Titel von Id Software über eine richtige Hintergrundgeschichte. Und

Werden Sie entdeckt, wird fast immer ein **Alarm ausgelöst** und der macht sämtliche Sektenmitglieder zu aufmerksamen, aggressiven Jägern.

Die Schießeisen

Etliche Waffen stehen Ihnen in **Return to Castle Wolfenstein** zur Verfügung, doch welche ist wofür am besten geeignet? Hier haben wir für Sie eine Übersicht zusammengestellt.



Das Messer ist die Nahkampfwaffe, um Gegner lautlos auszuschalten. Richtig angewendet, reicht meistens bereits ein Stich aus.



Die beiden Pistolen des Spiels unterscheiden sich kaum und sollten nur bei Munitionsmangel der MPs eingesetzt werden.



MP40 und Thompson sind die Standardwaffen des Spiels. Die schnell überhitzende, schallgedämpfte Sten ist ideal für Geheimeinsätze.



Traditionell die beste Waffe, um sich die Feinde aus sicherer Distanz vom Hals zu schaffen. Gibt es auch mit Restlichtverstärker.



Hinter der Giftspritze verbirgt sich die Minigun. Im Nahkampf unübertroffen, auf größere Entfernung ist die Streuung zu groß.



Optisch eindrucksvoll und in seiner Wirkung verheerend ist der Flammenwerfer. Kontrolliert anwenden, sonst brennt man mit.



Mit der Panzerfaust lassen sich problemlos sehr starke Gegner ausschalten oder komplette Räume auf einen Schlag leeren.



Gegner in Bunkern oder hinter Ecken lassen sich mit den flächenwirksamen Granaten aus dem Verkehr ziehen.



Die Tesla-Kanone erhalten Sie als letzte Waffe im Spiel. Wir verraten Ihnen nicht, was Sie damit anstellen können, aber die Knarre rockt!

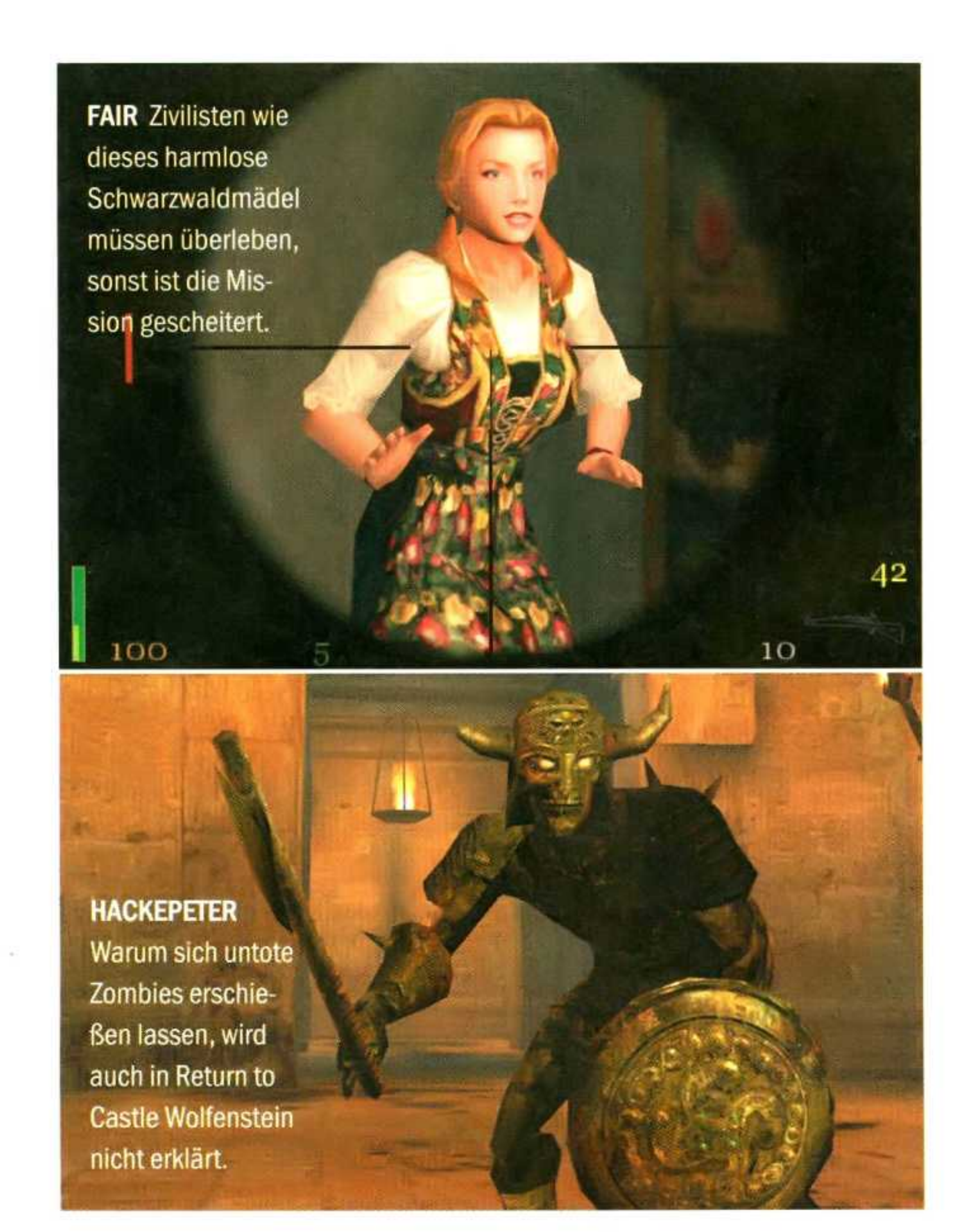
die ist auch gleich so richtig mächtig abgefahren: Die Sekte versucht, Leichen wieder zum Leben zu erwecken und als Kämpfer einzusetzen. Als wäre das nicht schon übel genug, basteln die Forscher auch noch an Superkriegern. Klar, dass Sie diese Verrückten aufhalten müssen. Erzählt wird die Handlung typischerweise in kurzen Videosequenzen zwischen den einzelnen Einsätzen. Mal sehen Sie eifrig diskutierende Schlipsträger in der OSA-Zentrale, mal werden Sie auf den Schauplatz des nächsten Levels eingestimmt. Das Briefing selbst reduziert sich auf einen nüchternen Blick auf eine aufgeschlagene Akte, die einzelne Missionsziele (sobald Sie eins davon erfüllt haben, wird das über ein blinkendes Icon angezeigt) auflistet sowie Hintergrundinfos und bei Bedarf auch Fotos von Kontaktpersonen enthält.

Streng **verboten!**

Wer mit dem Gedanken spielt, sich die US-Version von **Return to Castle Wolfenstein** zu besorgen, sei hiermit gewarnt: Der Erwerb des Spiels ist eine Straftat und kein Kavaliersdelikt.

Einfuhr und Verbreitung der US-Version von **Return to Castle Wolfenstein** verstößt gegen das Strafgesetz. Grund dafür ist die Abbildung von Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen (in diesem Fall Hakenkreuze, SS-Runen etc.). Auch bei der Bestellung des Titels im Ausland macht man sich strafbar, da das deutsche Strafrecht auch das im Ausland stattfindende Versenden derartiger Spiele verbietet. Als Besteller von **Return to Castle Wolfenstein (US)** laufen Sie Gefahr, dass die Staatsanwaltschaft gegen Sie wegen Teilnahme an dieser gesetzeswidrigen Tat ermittelt (selbst wenn dem Versender aufgrund der geltenden Gesetze in seinem Land keine Strafe droht). Deutsche Import-Händler werden dementsprechend die Finger davon lassen, zumal der Zoll von Hersteller Activision ausdrücklich für die Problematik sensibilisiert wurde und gezielt nach verdächtigen Sendungen (auch an Privatpersonen) sucht.





FAIR Zivilisten wie dieses harmlose Schwarzwaldmädel müssen überleben, sonst ist die Mission gescheitert.

HACKEPETER Warum sich untote Zombies erschießen lassen, wird auch in Return to Castle Wolfenstein nicht erklärt.

Bei den eigentlichen Einsätzen orientierten sich die Designer an modernen Titeln wie **No One Lives Forever** und Klassikern wie **Half-Life (dt.)**. Damit lebt **Return to Castle Wolfenstein** durchaus von der Abwechslung, plumpes Dauerballern erleben Sie kaum. Es kommt vielmehr darauf an, das Geschehen möglichst jederzeit unter Kontrolle zu haben. Mit Bedacht die richtige Waffe auswählen, die gefährlichsten Gegner zuerst ausschalten, die Möglichkeiten des Levels für Deckung und Überraschungsangriffe nutzen. Oder einfach gesagt: Beim Schießen denken und den nervösen Zeigefinger gezielt steuern. Und gerade das macht so viel Spaß, ist Motivation und Herausforderung zugleich. Vor allem, weil die Gegner keine Schießbudenfiguren sind. Die agieren nicht immer nach einem festgelegten Schema, sondern verfügen über eine Palette an Verhaltensmustern und Aktionen, die situationsbedingt abgerufen werden. Ein gutes Beispiel dafür finden Sie zum Auftakt der fünften Mission, wo Sektensoldaten gegen Zombies kämpfen. Wir haben uns die Szene mehrfach angeschaut und jedes Mal lief sie anders ab. Normalerweise gehen die Widersacher ihrem Tagwerk nach, wärmen sich beispielsweise die Hände am Kamin, stehen plaudernd in der Ecke oder schieben Wache. Werden Sie entdeckt, wird fast immer ein Alarm ausgelöst, was sämtliche Sektenmitglieder zu aufmerksamen, aggressiven Jägern macht. Das geht so weit, dass Sie in die Enge getrieben werden, egal ob die Verfolger dafür

Die Mehrspielermodi

Mit der Multiplayer-Demo gaben die Entwickler den Action-Fans bereits vor einigen Monaten einen Vorgeschmack auf das fertige Spiel. Hier die wichtigsten Fakten:

Return to Castle Wolfenstein enthält drei Mehrspielermodi, die allesamt teamorientiert sind. Als Maps dienen meist angepasste Karten aus dem Einzelspielermodus.

1. Objektive-Mode

Diese Variante kennen Sie bereits, falls Sie die bereits seit langen verfügbare Mehrspielerdemo gespielt haben. Ein Team versucht, bestimmte Ziele in einer begrenzten Zeitspanne zu erreichen, während die andere Truppe dies mit allen Mitteln verhindern will.

2. Objektive-Mode (auf Zeit)

Das ist eine Abwandlung des ersten Modus. Erreichen die Angreifer alle Ziele, werden die Seiten getauscht. Dann muss das andere Team auf der gleichen Map versuchen, die Zeit der Gegner zu unterbieten (vergleichbar mit Assault in **Unreal Tournament**).

3. Checkpoint-Mode

Auf den Maps sind fünf verschiedene Checkpoints verteilt, die besetzt werden können. Wer alle eingenommen hat oder am Ende mehr Punkte durch die erfolgreiche Verteidigung hat, ist der Sieger (vergleichbar mit Domination in **Unreal Tournament**).

IM TEAM Der Checkpoint-Modus erinnert stark an Domination aus Unreal Tournament.



Technik im Detail

Return to Castle Wolfenstein verwendet eine modifizierte Form der **Quake 3: Team Arena**-Engine, erweitert um einige zusätzliche Features. Ein kleiner Blick hinter die Kulissen.

Grafik-Engine: Q3-Engine inklusive aller **Q3:TA**-Modifikationen (zur Darstellung der großen Außenlandschaften) von der das Rendering-System und grundlegende Teile des Netzwerk-Codes übernommen wurden.

KI: Komplett neu entworfen sollen die computergesteuerten Figuren laut Aussage von Id Software situationsabhängig eine ganze Palette an Verhaltensmustern kombinieren – der Unterschied zwischen festen und dynamischen Skripten wird einem im Spiel allerdings kaum bewusst.

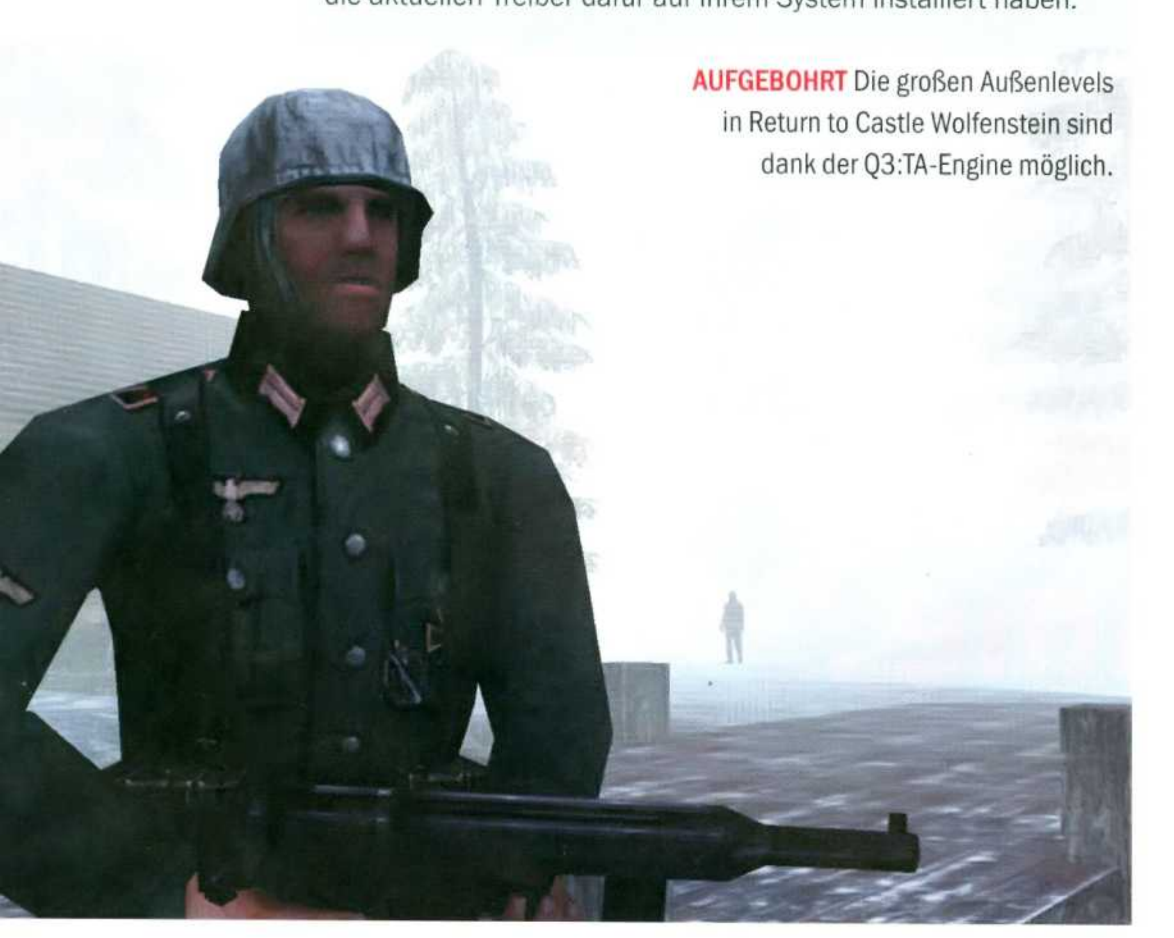
Animationen: Die Entwickler verwenden ein Skeletal-Animation-System, das die unter der Verwendung von Motion-Capturing-Verfahren erzeugten Bewegungssequenzen der Charaktere für das Spiel speicherschonend aufbereitet

Sound und Musik: Sound und Musik wurden dahingehend verändert, dass sie immer situationsbedingt erklingen, etwa bei besonders dramatischen Stellen und in Zwischensequenzen.

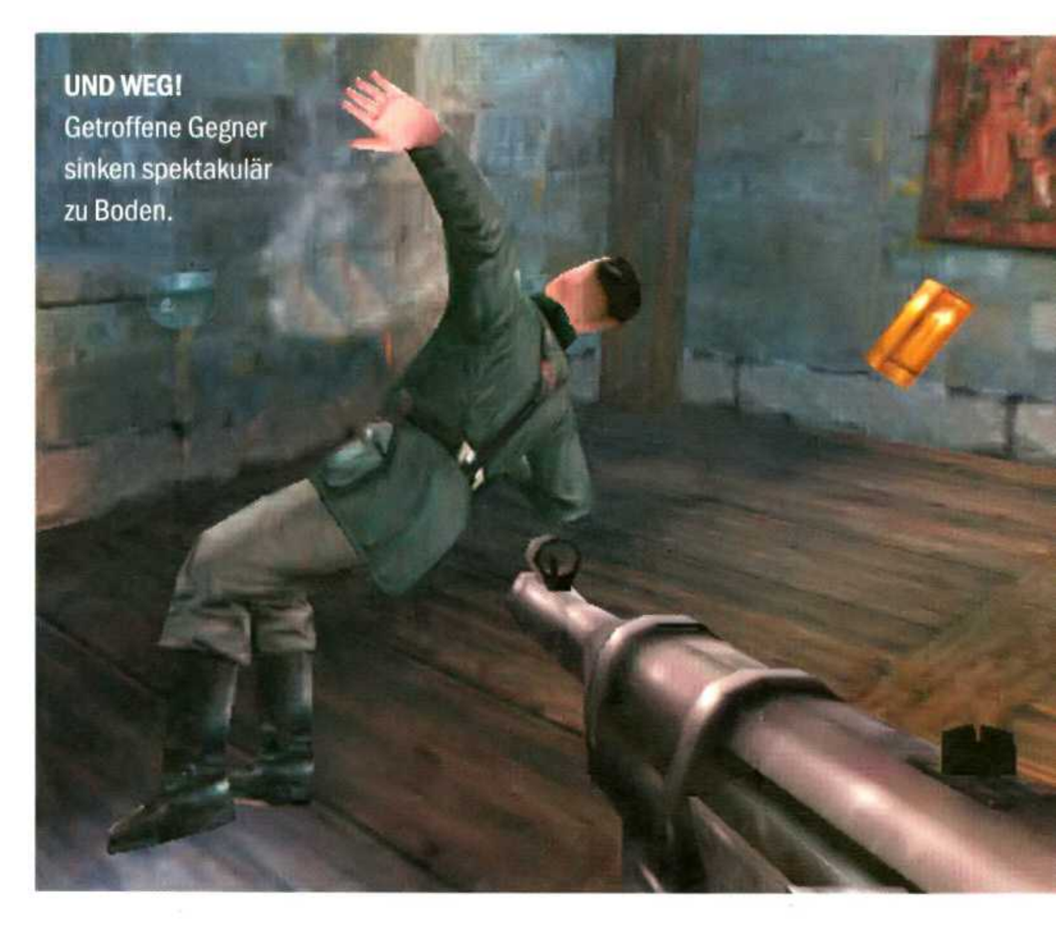
Zwischensequenzen: Für die Zwischensequenzen wird die Spielgrafik verwendet. Id Software entwarf ein Tool zur Realisierung der Kamerafahrten und -einstellungen.

Mehrspielermodus: Die Gestaltung des Mehrspielermodus stammt von Nerve Software, die vor allem mit der Implementierung der Spielmodi zu tun hatten, da fast alle Maps angepasste Einzelspieler-Levels sind.

Grafikkarten: Als Grafikkarte erfüllen alle modernen OpenGL-fähigen Grafikkarten ihren Zweck, wobei GeForce- und Radeon-Beschleuniger den üblichen Hardware-T&L-Support der **Quake 3**-Engine verwenden. Anders als bei **Aquanox** werden GeForce-3-Karten nicht explizit unterstützt. Die Trueform-Funktion von ATI-Radeon-Karten lässt sich per Schalter aktivieren. Da **Return to Castle Wolfenstein** auf OpenGL basiert, sollten Sie die aktuellen Treiber dafür auf Ihrem System installiert haben.



AUFGEBOHRT Die großen Außenlevels in Return to Castle Wolfenstein sind dank der Q3:TA-Engine möglich.

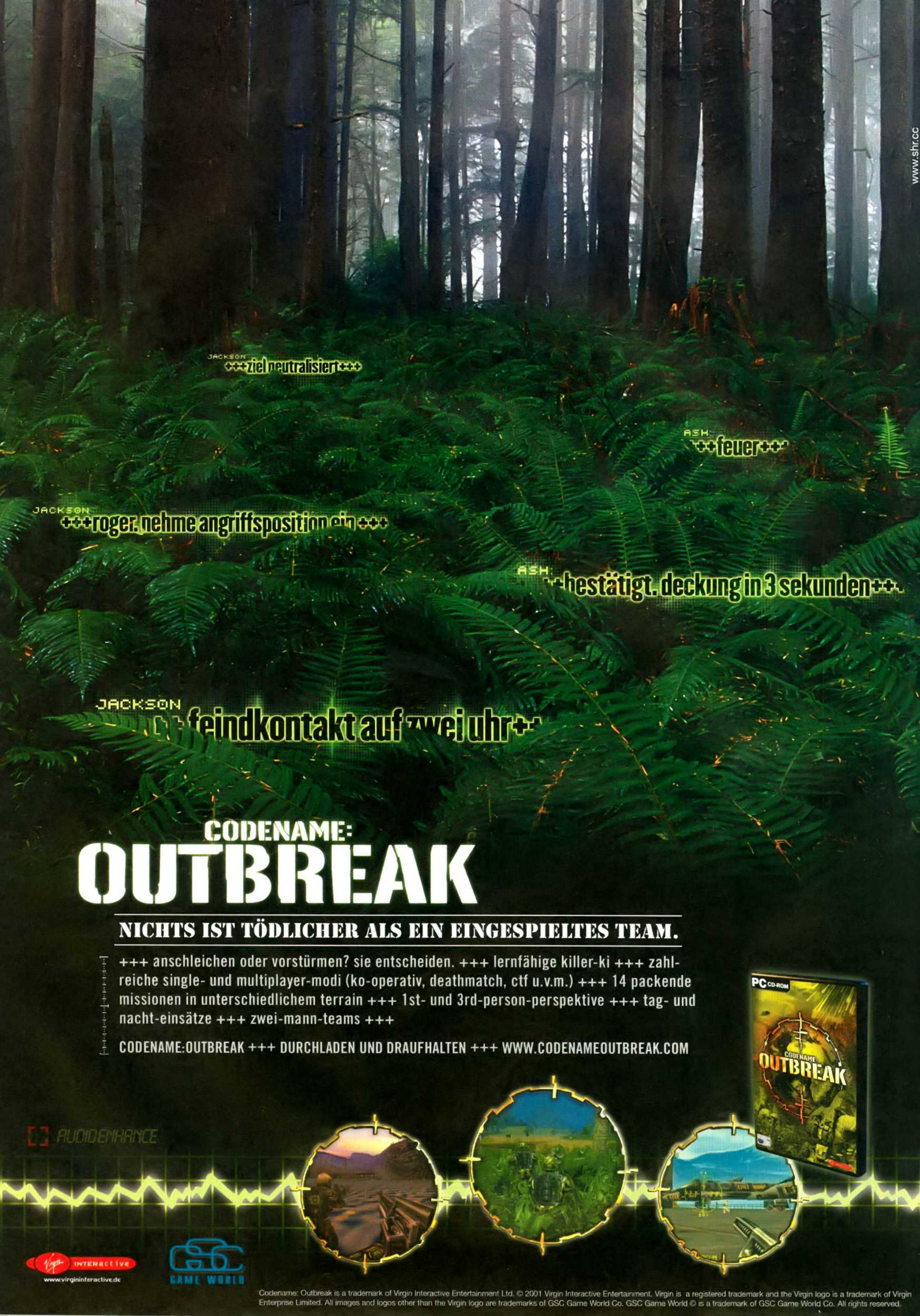


UND WEG! Getroffene Gegner sinken spektakulär zu Boden.

Leitern erklimmen oder die Türen zu dem Raum öffnen müssen, in den Sie sich zurückgezogen haben. Am Anfang bereitet das noch relativ wenig Probleme, da die feindliche Streitmacht recht schnell umfällt und nicht furchtbar viel Schaden anrichtet. Später fliegen Ihnen aber die Kugeln aus Scharfschützengewehren und Miniguns oder auch die eine oder andere Panzerfaust-Granate um die Ohren – Überlebenskampf pur.

Einige Missionen können sogar nur dann geschafft werden, wenn Sie unentdeckt bleiben. Beispielsweise schleichen Sie durch einen riesigen Wald, infiltrieren dort ein Lager und springen in den Laderaum des LKW, der Sie zum nächsten Einsatz befördert. Auf dem Weg dahin schalten Sie mit dem Messer, der schallgedämpften Maschinenpistole Sten oder dem lautlosen Spionage-Scharfschützengewehr (eine Auflistung und Erklärung aller Waffen finden Sie im Kasten: „Die Schießeisen") einen Wächter nach dem anderen aus, bewegen sich außerhalb des Sichtbereichs der Feinde und suchen alternative Wege, da offensichtliche Lösungsansätze nicht funktionieren. Das hat schon in **Commandos**, **Deus Ex** und **No One Lives Forever** Spaß gemacht, Frustmomente vermeiden Sie am besten durch exzessiven Gebrauch der Quicksave-Funktion, die löblicherweise genauso schnell speichert wie die Quickload-Funktion den gesicherten Spielstand wiederholt. Trotzdem ist **Return to Castle Wolfenstein** nicht die Sorte von Spiel, in der Sie den Level nach Gegnern absuchen, erschossen werden, neu laden und dann, wissend wo die Feinde warten, hingehen und kurzen Prozess machen. Das funktioniert schon aus dem Grund nicht, weil die Söldner der Wölfe teilweise nicht an einer bestimmten Stelle verharren, sondern herumlaufen. Außerdem stecken sie durchaus einige Treffer weg, zumindest dann, wenn sie nicht einen Meter vor den Flammenwerfen stehen oder in den Lauf der als Giftspritze bezeichneten Minigun gucken. Medipacks oder Essensportionen bringen die angeschlagene Gesundheit bei Bedarf wieder auf Vordermann. Die Verteilung dieser Heilmittel ist genau wie die der Waffen, Munition und Rüstung sehr ausgewogen. Das ist bitter notwendig, da Ihnen der Sektenführer immer üblere Schergen entgegenwirft. Zu-

Im Lauf der Story, die **mehr als 20 Einzelspielermissionen** umfasst, verschlägt es Sie unter anderem ins verschneite Norwegen.


JACKSON
+++ziel neutralisiert+++
ASH:
+++feuer+++
JACKSON
+++roger. nehme angriffsposition ein+++
ASH:
+++bestätigt. deckung in 3 sekunden+++
JACKSON
+++feindkontakt auf zwei uhr+++
CODENAME:
OUTBREAK
NICHTS IST TÖDLICHER ALS EIN EINGESPIELTES TEAM.
+++ anschleichen oder vorstürmen? sie entscheiden. +++ lernfähige killer-ki +++ zahlreiche single- und multiplayer-modi (ko-operativ, deathmatch, ctf u.v.m.) +++ 14 packende missionen in unterschiedlichem terrain +++ 1st- und 3rd-person-perspektive +++ tag- und nacht-einsätze +++ zwei-mann-teams +++
CODENAME:OUTBREAK +++ DURCHLADEN UND DRAUFHALTEN +++ WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM
PC CD-ROM
CODENAME OUTBREAK
AUDIOENHANCE
INTERACTIVE
www.virgininteractive.de
GAME WORLD
Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. © 2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprise Limited. All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co. GSC Game World © is a trademark of GSC Game World Co. All rights reserved.
www.shr.cc



ZUSCHAUER Mitglieder der Sekte werden von Zombies attackiert, wir schauen uns den Kampf an.

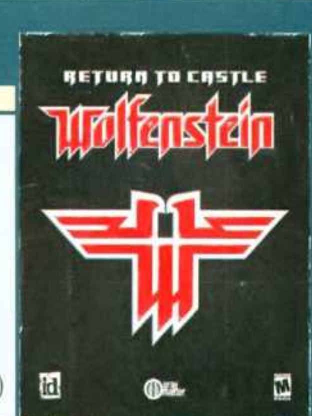
nächst sind es die einfachen Söldner, die mit Standardwaffen kaum eine ernste Bedrohung darstellen. Da haben Sie mit cleveren Zombies schon mehr Probleme, die Projektile per Schild wieder zum Absender zurückschicken. Später treffen Sie auf weibliche Elite-Wachen, die in hautengen Lackanzügen und kniehohen Schnürstiefeln viel Spaß haben könnten, aber lieber auf Sie schießen. Das erste Gefecht mit den Supersoldaten werden Sie kaum überleben. Insgesamt steigt der Schwierigkeitsgrad sehr fair an.

Dass **Return to Castle Wolfenstein** angesichts der inzwischen leicht angestaubten **Quake 3**-Engine keine Kinnladen herunterklappen lässt, war zu erwarten. Doch verstehen Sie uns nicht falsch: Die Grafik ist sehr gut und stimmig, aber eben nicht bahnbrechend. Allerdings muss man anerkennen, dass die Entwickler das Beste aus den gegebenen Möglichkeiten gemacht haben. Für die Gestaltung der Texturen flog man extra nach Deutschland, um Mauern, Böden und Türen von Burgen und anderen alten Bauten zu fotografieren. Die Innen-Levels sind architektonisch stimmig und orientieren sich an realen Bauwerken. Dank alternativer Routen entsteht – trotz des eigentlich linearen Verlaufs – der Eindruck einer gewissen spielerischen Freiheit. Einzig die typischen Schalterrätsel zwingen Sie zum Innehalten, wenn Türen geöffnet oder Seilbahnen in Gang gesetzt werden müssen. Und obwohl es keine großen Überraschungen gibt, macht **Return to Castle Wolfenstein** sehr viel Laune und lädt zum nochmaligen Durchzocken in einem höheren Schwierigkeitsgrad ein. Viel länger als 20 bis 25 Stunden werden Sie für die Vernichtung der bösen Sekte nicht brauchen, so dass Sie sich anschließend im Mehrspielermodus mit zahlreichen Action-Fans auf der ganzen Welt vergnügen können. GEORG VALTIN

WIE IN ECHT Um möglichst authentische Texturen zu erschaffen, fotografierten die Entwickler Wände, Türen und Balken von deutschen Burgen.



TESTCENTER



FEATURES

- Über 20 Einzelspielermissionen, die mit Hintergrundstory verknüpft sind
- 3 Mehrspielermodi
- 8 Mehrspielermaps
- Basiert auf technisch auf der Q3TA-Engine
- Zwischensequenzen in Spielgrafik
- 15 Waffen
- Action- und Taktik-Missionen
- Angepasste deutsche Version (Nazi-Symbole entfernt, Story geändert)

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Undying, No One Lives Forever
Entwickler:	Gray Matter
Vom gleichen Entwickler:	Cyberia
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	info@activision.de
Offizielle Website:	-
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	-
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-225155, Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa-So 16-18 Uhr (DM 0,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
0 Stunden, 6 Stunden, 12 Stunden, 18 Stunden, 24 Stunden
SPIELZEIT
1 2 3 4 5 6

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

GEORG VALTIN

Was für ein Spaß! **Return to Castle Wolfenstein** ist mal wieder ein Shooter, bei dem man genau weiß, was man bekommt. Und zwar im positiven Sinne: schlaue Gegner, jede Menge Wummen und zur Abwechslung mal die eine oder andere taktische Mission. Das alles wird in einer sehr ordentlichen Form präsentiert und sogar mit einer qualitativ akzeptablen, wenn auch abgedrehten Geschichte verbunden. Obwohl kaum Überraschungen oder bahnbrechende Neuerungen vorkommen, spielt sich **Return to Castle Wolfenstein** wie aus einem Guss und hat kaum Längen. Dass **Aquanox** die bessere Grafik, **Aliens vs. Predator 2** die bessere Atmosphäre und andere Shooter eine bessere Story haben, kann nichts daran ändern, dass mir **Return to Castle Wolfenstein** von allen Actionspielen dieses Jahres am meisten Spaß macht.

> Da weiß man, was man hat: **Return to Castle Wolfenstein** ist mein persönliches Action-Highlight des Jahres!

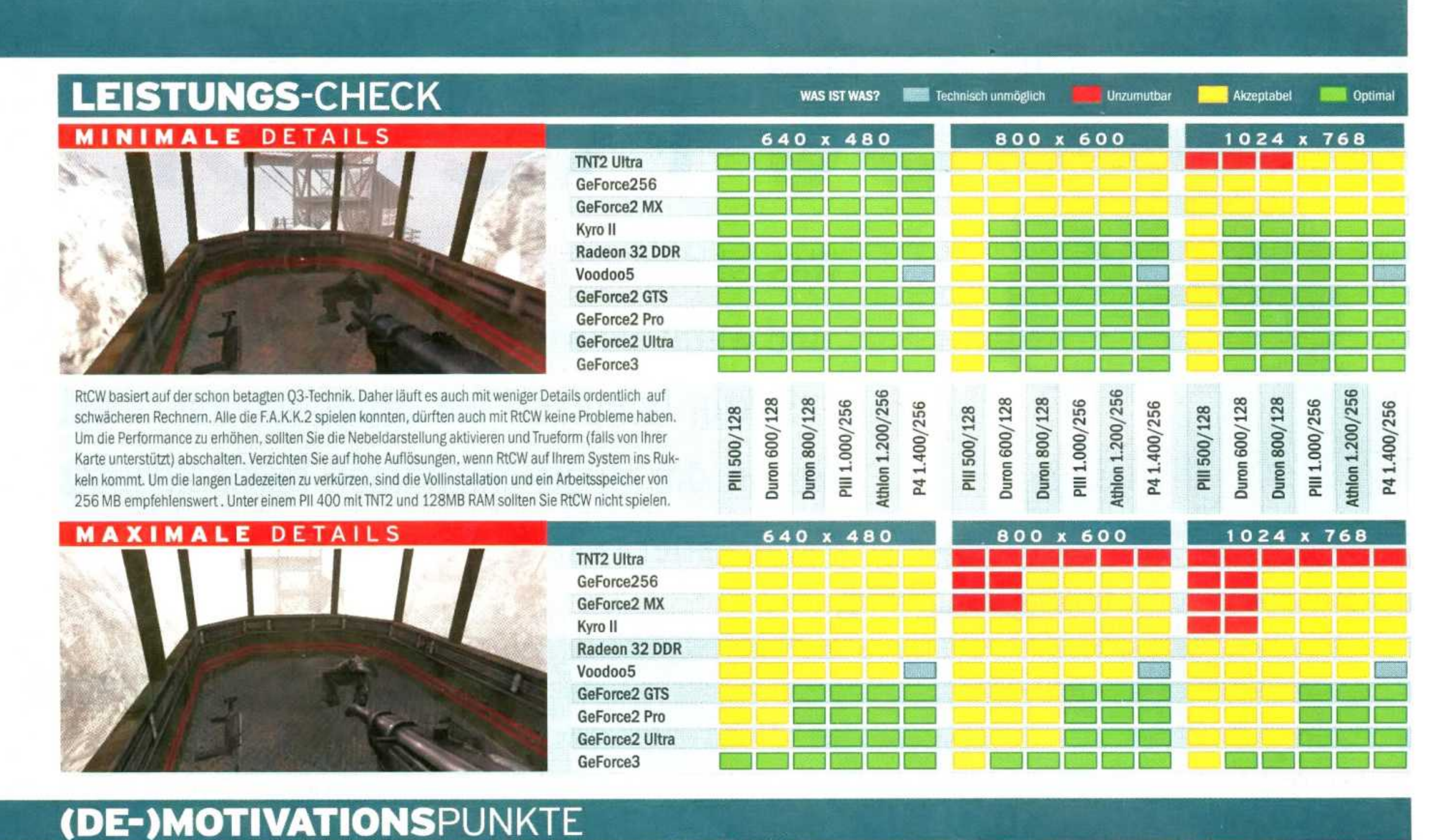
CHRISTIAN MÜLLER



Dass ich das noch erleben darf! Ein Spiel von Id Software mit einer richtigen Hintergrundstory! Okay, sie ist reichlich abgefahren, aber dennoch perfekt für das Gut-gegen-Böse-Szenario und **RtCW** bringt damit das Genre auf den Punkt, wie es nur wenige Ego-Shooter tun. Dabei spielt es gar keine Rolle, dass Activision in der deutschen Version auf jegliches Nazi-Gedöns verzichtet hat. Vor allem der moderate Wechsel zwischen Sturm- und Schleich-Aufträgen hat mir richtig Spaß gemacht. Und dabei spielen Symbolik oder Feindbild keine Rolle. Die Mischung aus tumber Ballerei und vorsichtigem Taktieren funktioniert auch deshalb so gut, weil das Verhalten der Computergegner überzeugt. Doch die Uhr tickt für **Wolfenstein**. Mit **C&C Renegade**, **Medal of Honor** und **Unreal 2** stehen uns in den nächsten Monaten bereits weitere Ego-Shooter-Schmankerl bevor.

> Die Shooter-Experten von Id Software bieten das erste Mal eine echte Hintergrundstory

LEISTUNGS-CHECK



RtCW basiert auf der schon betagten Q3-Technik. Daher läuft es auch mit weniger Details ordentlich auf schwächeren Rechnern. Alle die F.A.K.K.2 spielen konnten, dürften auch mit RtCW keine Probleme haben. Um die Performance zu erhöhen, sollten Sie die Nebeldarstellung aktivieren und Trueform (falls von Ihrer Karte unterstützt) abschalten. Verzichten Sie auf hohe Auflösungen, wenn RtCW auf Ihrem System ins Rukkeln kommt. Um die langen Ladezeiten zu verkürzen, sind die Vollinstallation und ein Arbeitsspeicher von 256 MB empfehlenswert. Unter einem PII 400 mit TNT2 und 128MB RAM sollten Sie RtCW nicht spielen.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Problemlos findet man sich sofort zurecht. Ist die Steuerung konfiguriert, stürzt man sich in die ersten Gefechte und freut sich über die gute Grafik.



2 Puh, die cleveren Zombies sind die ersten ernsthaften Gegner und die Katakomben bergen einige Rätsel. Die Neugier was da eigentlich los ist, wächst.



3 Nach dem ersten Endgegner erwartet uns die erste Schleich-Mission im grünen Wald. Statt zu ballern, müssen wir nun taktisch und bedächtig vorgehen.



4 Obwohl wir im kalten Norwegen langsam, aber sicher in der Story vorankommen, fehlen die Höhepunkte und Überraschungen, trotzdem macht es viel Spaß.



5 Inzwischen haben wir fast alle Waffen eingesammelt. Alles ist recht voraussehbar, die Levels sind aber hübsch gestaltet und die Missionen okay. Das Finale rückt näher.



6 Wow, gegen Ende haben die Entwickler aber nochmal Gas gegeben! Gleich nochmal im höheren Schwierigkeitsgrad probieren und dann ab in den Multiplayer-Modus!

IM WETTBEWERB

	Clive Barker's Undying	No One Lives Forever	Return to Castle Wolfenstein	Pro & Contra
GRAFIK	**88**	**82**	**88**	+ Sehr gute Texturen + Architektonisch stimmige Levels − Kantige Außenlevels − Wasser wirkt zu künstlich
Detailreichtum Spielwelt	88	69	85	
Detailreichtum Objekte	87	86	89	
Vielfalt der Spielwelt	89	90	86	
Animation der Objekte	87	86	92	
Effekte	89	80	86	
SOUND	**87**	**89**	**87**	+ Viele, qualitativ gute Sprachsamples + Realistische Waffengeräusche
Musik	85	90	77	
Soundeffekte	89	88	87	
Stimmen/Kommentar	86	88	89	
STEUERUNG	**87**	**85**	**88**	+ Genretypische Standardbelegung der Tastatur + Umfangreiche Konfigurierbarkeit (Fadenkreuz, Mausempfindlichkeit etc.) + Sehr präzise Mausbewegungen
Bedienungskomfort/Navigation	82	80	85	
Präzision der Steuerung	90	85	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90	
ATMOSPHÄRE	**82**	**86**	**85**	+ Gute Zwischensequenzen + Zur Story passende, realistische Locations
Spannung/Überraschungen	89	89	82	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	86	71	
Story/Dialoge/Kommentare	79	90	78	
Inszenierung	90	90	87	
SPIELDESIGN	**77**	**79**	**75**	+ Sehr glaubwürdiges Verhalten der Computergegner + Abwechslungsreiche Missionen − Kaum Überraschungen und Innovationen
Komplexität/Spieltiefe	60	66	63	
Einsteigerfreundlichkeit	71	75	76	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	72	81	
Verhalten der Computergegner	81	83	87	
Innovation	81	92	73	
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**62**	**90**	+ Sehr gut designte Levels − Standard-Modi Deathmatch und Capture the Flag fehlen
Abwechslung der Spielmodi	-	60	82	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	60	88	
Einstellungsmöglichkeiten	-	65	92	
TEST-AUSGABE:	PCG 04/01	PCG 01/01		
WERTUNG:	**89**	**91**		

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

TESTURTEIL
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

86

ENTWICKLER Gray Matter
ANBIETER Activision
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT
Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 600 MB

EMPFOHLEN
Pentium III 900
256 MB RAM
HDD: 600 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL
Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk 32
Internet 32
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	90%

DEMO

MEHRSPIELER

Ghost Recon

Was ist das: **Heimlich, schnell und tödlich,** und wenn sie wieder gehen, ist ein weiterer Sektor feindfrei? Die Jungs von der Ghost Recon, die im gleichnamigen Taktik-Shooter mit einer russischen Invasion aufräumen.



Auf der krampfhaften Suche nach Feindbildern sind die Jungs von Red Storm mal wieder bei den ach-so-bösen Russen hängen geblieben. Die roten Horden besinnen sich nämlich in naher Zukunft auf alte Stärken und überfallen kurzerhand die Baltikstaaten, um das alte Sowjet-Imperium wieder zu erwecken. Da haben sie allerdings die Rechnung ohne die Ghost Recon gemacht. Die streng geheime US-Spezialeinheit ist nämlich zur rechten Zeit am rechten Ort und wirft die Invasoren in 15 kniffligen Missionen fast im Alleingang zurück.

Kein Wunder: Der schwer bewaffnete Aufklärungstrupp kann sich ja schließlich auch auf Ihre führende Hand verlassen. Sie stellen nach jeder Einsatzbeschreibung das bis zu sechsköpfige Team zusammen und führen die Jungs und Mädels in der Ego-Perspektive über die 3D-Schlachtfelder, die – entsprechende Grafikpower unter

ÜBERRASCHUNG So dicht kommen Sie nur an die Gegner heran, wenn Sie sich von hinten anschleichen und Ihre Kameraden das Feuer nicht eröffnen. Ein falsches Geräusch und es ist zu spät – wie hier im Bild deutlich zu sehen.

der Rechnerhaube vorausgesetzt – beinahe Postkartenqualität erreichen. Wen Sie mit auf die Reise nehmen, hängt vor allem von Ihrem Auftrag ab. Einmal sollen Sie Geiseln befreien, ein andermal die Straßen für einen vorrückenden Panzerzug frei machen, dann wieder einen gegnerischen Vorstoß aufhalten, eine Brücke in die Luft jagen oder eine Bank sichern. Die Einsätze sind wirklich vielfältig, zumal Sie immer mehrere Ziele zu erfüllen haben. Um etwa die erste Mission abzuschließen, müssen Sie nicht nur einen gegnerischen Kommandanten gefangen nehmen, sondern auch ein feindliches Feldlager ausheben. Zwar können Sie Letzteres auch umgehen und trotzdem gewinnen, für solche halben Sachen bekommen Sie aber weder dicke Orden noch zusätzliche Unterstützung. Wenn Sie nämlich 100 Prozent geben, stoßen im Lauf der Zeit immer mehr Spezialisten zu Ihnen.

Anfangs besteht Ihr Team nur aus einer Hand voll Rekruten, die einen Baum kaum von einem Lastwagen unterscheiden können. In den vier Charakterwerten – Treffsicherheit, Ausdauer, Tarnung und Führungsqualität – haben die Frischlinge bestenfalls je drei von acht möglichen Punkten. Zwar bekommen die für jeden erfolgreichen Einsatz weitere Zähler gutgeschrieben, mit denen Sie die Fähigkeiten verbessern können, sie werden aber nur selten so gut wie die Spezialisten. Die starten nicht nur mit einem halb vollen Punktekonto und stellen sich damit im Einsatz ein Stück cleverer an als die Rekruten, sondern bringen auch ihre eignen Waffen mit. So schleppt der Sprengstoff-Experte Tunney vier statt der normalen drei Panzerfaust-Geschosse. Die Georgierin Galinsky trennt sich nie von ihrem Scharfschützengewehr sowjetischer Bauart. Die Lieblingswaffe der Soldatin Grey ist eine MP5K, die zwar als Maschinenpistole nur eine geringe Reichweite hat, dafür aber mit Schalldämpfer arbeitet – extrem praktisch, wenn man Lärm vermeiden muss. Die gewöhnliche Ausrüstung Ihrer Schützlinge hängt von der Rolle ihres Besitzers ab. GIs tragen wahlweise ein M-16 mit Granatwerfer, eine Pistole oder ein Fernglas. Scharfschützen verlassen sich auf das M-24. Feuerschutz geben am besten die Damen und Herren am MG. Die Sprengmeister schließlich tragen entweder eine Panzerfaust, Handgranaten oder C4-Ladungen mit sich herum.

Mit welchen Recken Sie in die Schlacht ziehen, können Sie nach Belieben auswählen. Auch mitten im Einsatz haben Sie die Möglichkeit, in die Haut eines anderen zu schlüpfen, etwa wenn Ihre erste Bit-Hülle gerade einer Kugel im Weg stand. Ihren Protagonisten steuern Sie ganz wie in einem 3D-Shooter; größter Unterschied: Die Spe-



DER MÜHE LOHN Wer sich besonders gut schlägt, darf sich Orden an die digitale Brust heften.

Land Warrior

Das Land-Warrior-System der US-Army und die Kommandokarte von Ghost Recon.

Das **Land-Warrior**-Konzept der USA soll die Infanteristen des 21. Jahrhunderts in ein digitales Kommandonetz einbinden. GPS-Empfänger übermitteln die Position jedes einzelnen Soldaten, der per Sprechfunkverbindung Kontakt zum Kommando aufnehmen kann. Die GIs sollen über ein im Helm integriertes Video-Display und einen Taschencomputer jederzeit Luftunterstützung oder Rettungshelikopter anfordern oder sich auf einer taktischen Karte einen Überblick verschaffen können. Eine Videokamera an der Waffe überträgt ihre Bilder nicht nur zur Basis, sondern ermöglicht es auch, Gegner im Dunkeln aufzuspüren. Laser visieren Ziele punktgenau an; mit der Kamera soll es sogar möglich sein, um Ecken zu feuern. Erste Einheiten sind bereits mit dem System ausgerüstet, bis 2014 soll ein Großteil der amerikanischen Infanterie von dem Programm profitieren. Wenn auch stark vereinfacht, so gibt das taktische Kommandosystem von **Ghost Recon** doch einen gewissen Eindruck, was **Land Warrior** zu leisten vermag.



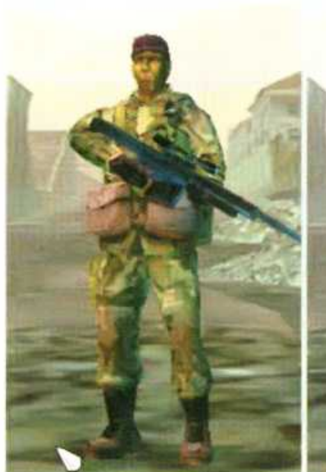
HEIMELIG Die meisten Gebäude dienen nur zur Zierde. Einige können Sie aber betreten und dort auf Feindsuche gehen.



KEINE ANGST Panzer sind gar nicht so schwer zu knacken, wenn man in Deckung bleibt.

Die Geister, die ich rief

Nur wenn Sie in Ihren Missionen besonders gut abschneiden und alle Primär- und Sekundärziele erfüllen, stoßen nach und nach Spezialisten zu Ihrer Truppe. Wir zeigen Ihnen ein dreckiges halbes Dutzend der Elitekämpfer.



Scott Ibrahim
Scharfschütze

Lieblingswaffe: M82. Sehr durchschlagskräftiges Scharfschützengewehr, das selbst gepanzerte Fahrzeuge ausknockt.



Susan Grey
Schütze

Lieblingswaffe: MP5 SD. Als Maschinenpistole nicht sehr genau, dank Schalldämpfer dafür aber völlig lautlos.



Will Jacobs
Schütze

Lieblingswaffe: OICW/GL. Das futuristische Sturmgewehr trägt einen zielgenauen Granatwerfer unter seinem Lauf.



Nigel Tunney
Sprengstoffexperte

Lieblingswaffe: M136. Mit vier Schuss Munition kann die Panzerfaust ein ganzes Tankplatoon ausschalten.



Dieter Münz
MG-Schütze

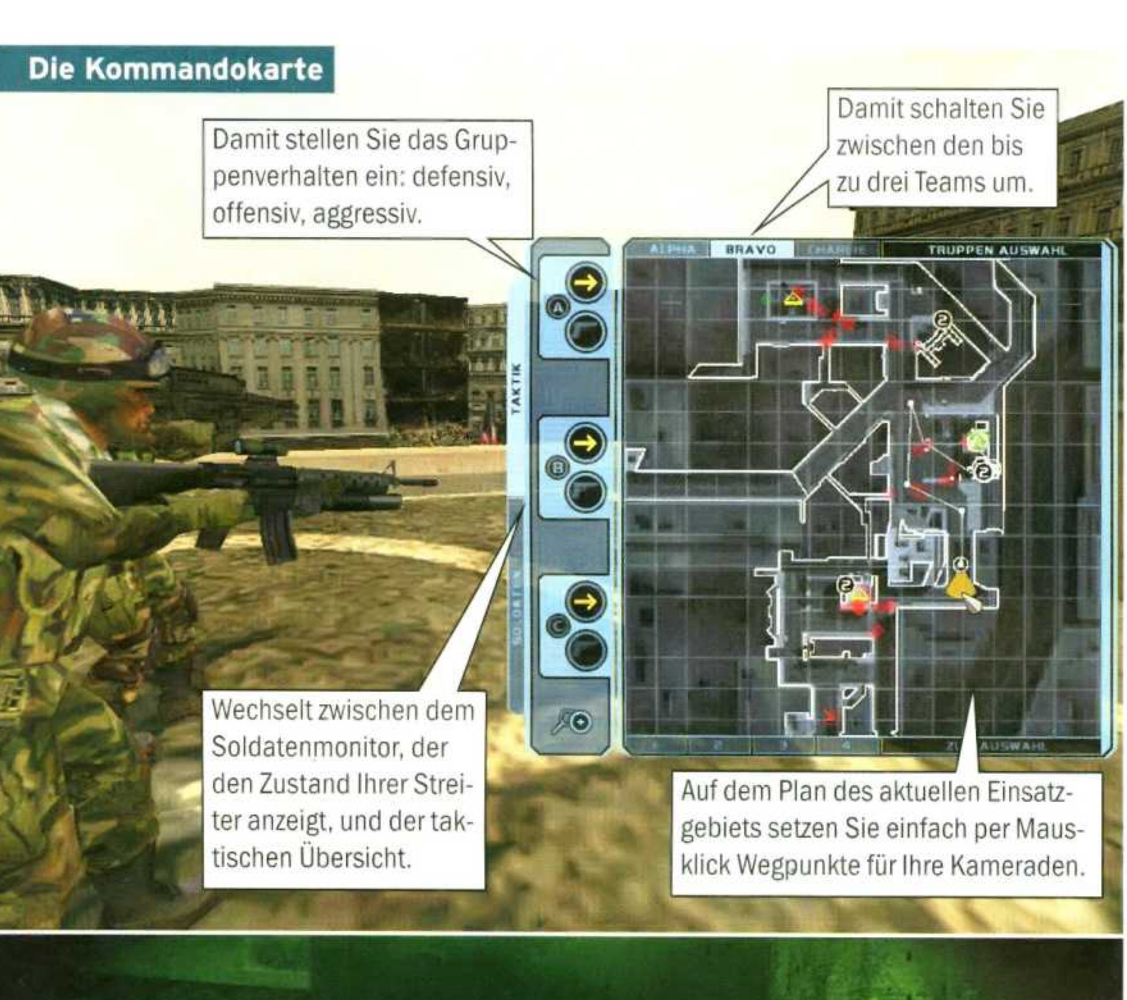
Lieblingswaffe: MG3. Satte viereinhalbtausend Schuss MG-Munition schleppt der Deutsche mit sich herum.



Guram Osadze
MG-Schütze

Lieblingswaffe: PRPK 74. Ghost Recons russisches Gegenstück zum MG3. Nicht so viele Kugeln, aber hohe Schussrate.

Die Kommandokarte





INFRAGRÜN In der Dunkelheit können Sie sich auf Ihr Nachtsichtgerät verlassen. Ihre Gegner besitzen diesen Vorteil nicht.

cial-Forces-Typen wollen unter keinen Umständen hüpfen. Allerdings haben die Entwickler Wert auf Realismus gelegt. Beispielsweise streut Ihre Waffe im Dauerfeuer oder beim Sprinten so stark, dass Sie auch aus nächster Nähe kaum ein Scheunentor durchlöchern. Geduckt oder im Liegen und mit kurzen Feuerstößen klappt's wesentlich besser. Ihr Alter Ego ist auch kein taffer Superheld, der MG-Garben trotzt. Ein, bestenfalls zwei Treffer und Sie können sich von Ihrem Bildschirmleben verabschieden.

Anders als in den Quasi-Vorgängern **Rainbow Six** beziehungsweise **Rogue Spear** planen Sie die Einsätze nicht mehr im Voraus. Sie werden mit Ihrer Mannschaft mitten auf dem Schlachtfeld abgesetzt und müssen sehen, wie Sie zurechtkommen. Ihre Gruppe folgt Ihnen ganz automatisch. Die anderen beiden befehligen Sie über eine kleine taktische Karte, die Sie per Tastendruck aufrufen. Dort setzen Sie etwa Wegpunkte für Ihre Kameraden, fordern Unterstützungsfeuer an, lassen sie langsam vorrücken oder losstürmen. Zumindest in der Theorie. In der Praxis stürmen die Jungs zwar tatsächlich los, werden aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit von der erstbesten gegnerischen Patrouille aufgerieben. Ihre computergesteuerten Untergebenen verhalten sich leider alles andere als clever. Sie nehmen viel zu spät Deckung, vergessen, nach den Seiten abzusichern, und gehen generell zu sparsam mit ihrer Munition um. Die oben erwähnten Spezialisten machen ihren Job zwar etwas besser als die Rekruten, kommen aber ohne Ihre Hilfe auch nicht viel weiter. Nach ein, zwei vergeigten Missionen werden auch Sie lieber allein auf die Pirsch gehen. Ihre Gegner sind da schon von einem ganz anderen Kaliber. Die Faustregel: Wenn Sie um eine Ecke biegen

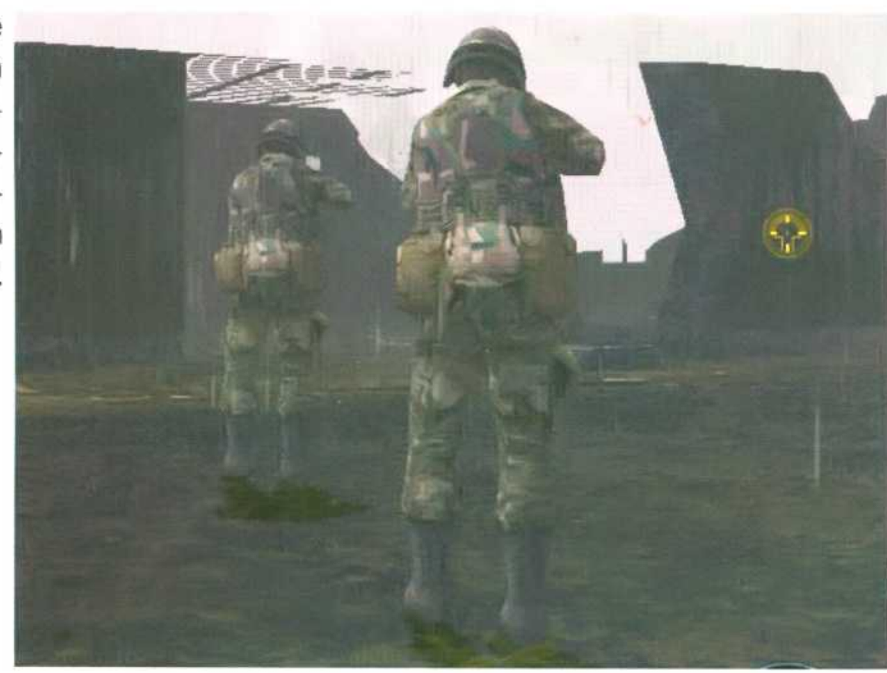
> Ghost Recon ist **deutlich schöner als Operation Flashpoint,** bringt aber auch Highend-Rechner ab und an ins Stottern.

Keine Angst vor Schwarzgeld!

Die Gelegenheit ist günstig.



SATURN



TRÜBE BRÜHE Die Wettereffekte von Ghost Recon bereichern die Atmosphäre. Die Soldaten bekommen in Pfützen sogar nasse Stiefel.

und ein Feind schaut in Ihre Richtung, sind Sie tot, bevor Sie „Huch!" rufen können. Auch mit viel Training sterben Sie in jeder Mission ein Dutzend Tode. Leichter schleicht es sich im Schutz der Nacht. Im Gegensatz zu ihren russischen Opponenten verfügen die Ghosts nämlich über Nachtsichtgeräte, mit denen sie ein ganzes Stück weiter spähen können. Auch in nebligen Gebieten lassen sich die Infrarotgläser prima benutzen. Selbst dann müssen Sie

In zwei oder drei Teams **kommandieren Sie bis zu sechs Mann,** aber nur einer macht die Arbeit: Sie selbst.

aber schneller ziehen als Lucky Luke, wenn Sie nicht im Plastiksack enden wollen. Ihre Gegner reagieren blitzartig: Sobald die erste Wache einer Feindpatrouille ins Gras beißt, feuern die anderen sofort in Ihre Richtung und treffen dabei oft genug ins Schwarze. Ein Glück, dass Sie Ihren Spielstand jederzeit auf die Platte bannen können, sekundenschnell. Von den beiden niedrigeren Schwierigkeitsstufen sollten Sie die Finger lassen, wenn Sie nicht gerade Einsteiger sind, sonst sind die 15 Einsätze an einem Wochenende durchgespielt.

Dann bleibt immerhin noch der Mehrspielermodus, in dem sich bis zu 36 Spieler via Internet oder Netzwerk messen können, eine schnelle Anbindung vorausgesetzt. Sechs verschiedene Multiplayer-Karten stehen zur Auswahl, zudem dürfen Sie die Enzelspielermissionen im Koop-Modus zusammen mit ein paar Freunden bestreiten. Neben dem üblichen Deathmatch stehen zwei weitere Spielarten zur Auswahl. Der „Rettung" genannte Modus erinnert etwas an die Geiselbefreiungseinsätze in *Counter-Strike*. „Hamburger Hill" ist das klassische „King of the Hill"-Spiel unter neuem Namen. Wer am längsten eine bestimmte Position halten kann, hat gewonnen. Die Mehrspielerschlachten heben auf Wunsch die Waffenbeschränkungen der Singleplayer-Kampagne auf, so dass Sie etwa auch als Scharfschütze eine Panzerfaust einpacken können. Der Igor getaufte, nicht ganz einfach zu bedienende Editor sorgt bestimmt für viele selbst gemachte Zusatzkarten.

Grafisch ist **Ghost Recon** seinen Genre-Kollegen **Operation Flashpoint** oder **Codename: Outbreak** deutlich überlegen. Sie streifen nicht nur durch lockere Polygonwälder oder weite Ebenen, sondern sind auch in Städten unterwegs, in denen Sie sogar manche Gebäude betreten können. Die intensive Klangkulisse komplettiert die Spielerfahrung. Da zischen Kugeln durchs Gebüsch, Maschinengewehre knattern, Panzer rumpeln über den Asphalt und Schüsse hallen in engen Gassen. Sie werden sich bestimmt öfters dabei ertappen, wie Sie vor dem Monitor zusammenzucken. RÜDIGER STEIDLE

TESTCENTER

FEATURES

- 15 Einzelspielermissionen
- 6 Mehrspielerkarten
- 12 Spezialisten
- Soldaten mit vier Fähigkeiten bis je acht Punkte
- Panzer, Artillerie, Schützenpanzer
- Über 40 Gegnerarten
- Über 20 Waffen
- Umfangreicher Editor
- Außenareale und Stadtlevels
- Kein Blut, keine Leichen in der deutschen Version



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Operation Flashpoint, Delta Force: Land Warrior, Rainbow Six
Entwickler:	Red Storm
Vom gleichen Entwickler:	Rainbow Six, Rogue Spear
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Ubi Soft Entertainm. GmbH, Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824 1210 (DM 3,63/Min.)
Offizielle Website:	www.ghostrecon.de
Website des Publishers:	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.redstorm.de
Beste Fansite:	www.ghost-recon.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-5549 38 (DM 0,25/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	CD im Jewelcase, Handbuch mit 40 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
1 2 3 4 5 6
0 Stunden
6 Stunden
12 Stunden
18 Stunden
24 Stunden
SPIELZEIT

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE



Während ich mit Team A über die linke Flanke vorrücke, befehle ich Team B, die rechte Seite zu sichern. Fünf Minuten später haben meine Gruppe und ich zwei Missionsziele erfüllt. Team B existiert nicht mehr. Sorry, Red Storm, aber die Teamkameraden sind auf sich allein gestellt dumm wie Knäckebrot. Wenn man das allerdings erst mal eingesehen hat und **Ghost Recon** als Ego-Shooter spielt, macht es richtig Laune. Dann bleibt als einziger Kritikpunkt das dauernde Speichern und Laden: vorrücken, erschossen werden, Gegnerposition merken, reinladen, Stelle nochmal spielen und gewinnen. Da die Savegame-Funktion rasend schnell ist, fällt das zum Glück kaum ins Gewicht. **Ghost Recon** sieht wunderschön aus, fesselt mit nervenzerfetzend spannenden Missionen (wenn auch wenigen) und kommt im Multiplayer-Modus sehr nahe an **Counter-Strike** heran.

Als Teamspiel versagt Ghost Recon. Als Ego-Shooter und im Mehrspielermodus ist es spitze.

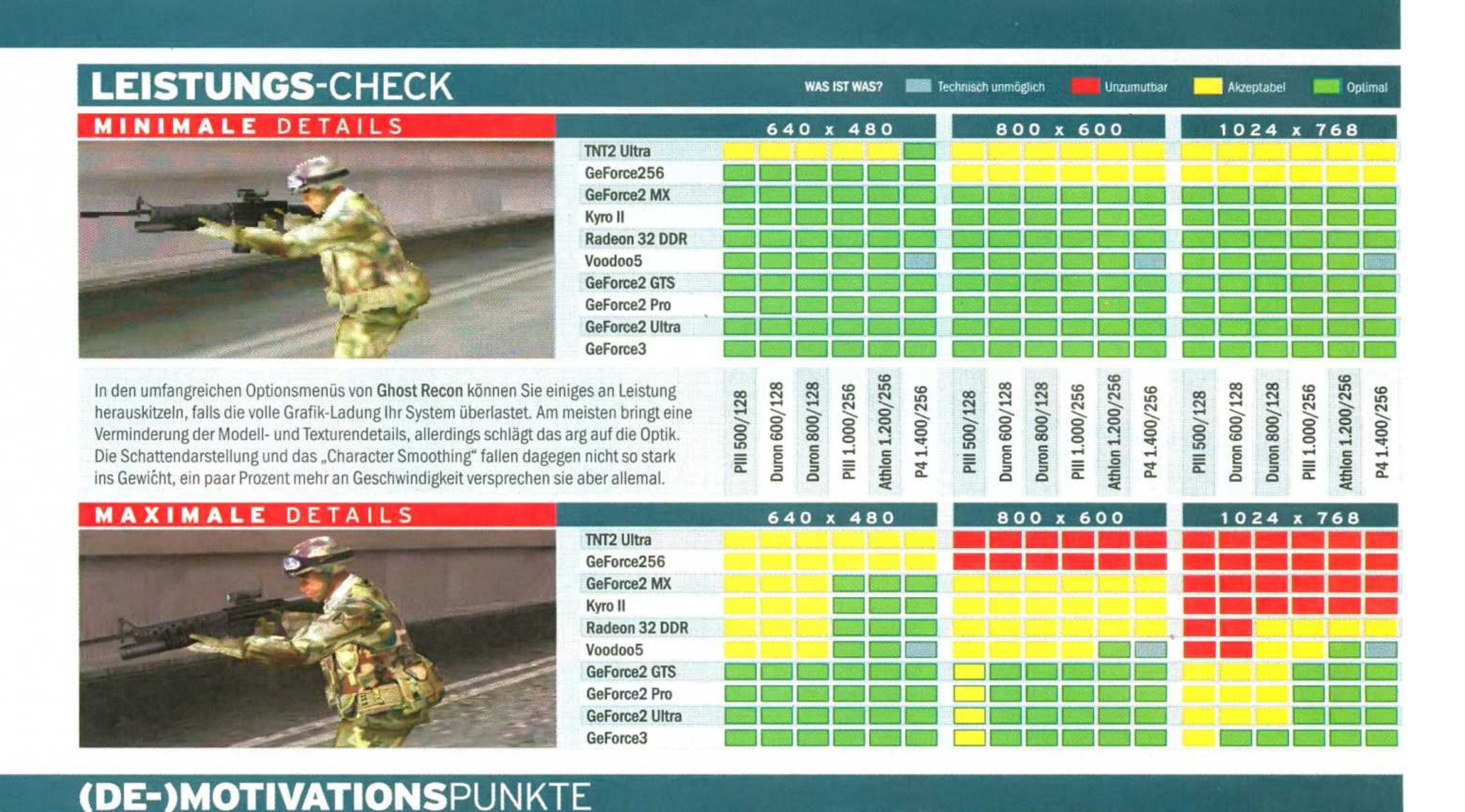
THOMAS WEISS



Nee, Rüdiger, da machst du was falsch. Die Computer-Jungs sollen dir schließlich nicht die Arbeit abnehmen und den Auftrag für dich erledigen, sondern eben bei schwierigen Stellen Unterstützung liefern. Schick die Kollegen vor, dann segnet dein Alter Ego auch nicht ganz so oft das Zeitliche. Pack die Spezialisten in dein eigenes Team und du ersparst dir viel Frust.

Ghost Recon kommt für mich persönlich zwar nicht an **Operation Flashpoint** ran – da ist einfach viel mehr drin –, aber da ich das jetzt schon zwei Mal durch habe, ist der Geister-Shooter ein willkommener Pausenfüller bis zur **Flashpoint**-Missions-CD. Der Multiplayer-Part ist sogar mehr als das. Schon alleine wegen der spannenden Koop-Gefechte landet **Ghost Recon** auf meiner Privatfestplatte.

Ghost Recon schlägt Operation Flashpoint nicht, ist aber eine willkommene Abwechslung.



In den umfangreichen Optionsmenüs von **Ghost Recon** können Sie einiges an Leistung herauskitzeln, falls die volle Grafik-Ladung Ihr System überlastet. Am meisten bringt eine Verminderung der Modell- und Texturendetails, allerdings schlägt das arg auf die Optik. Die Schattendarstellung und das „Character Smoothing" fallen dagegen nicht so stark ins Gewicht, ein paar Prozent mehr an Geschwindigkeit versprechen sie aber allemal.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Die Trainingsmissionen sind für Genre-Kenner bestenfalls Aufwärmtraining, Einsteiger lernen so schnell die Bedienung der Waffen und die Steuerung der Teams.

2 Ein Bildschirmtod nach dem anderen, die Computerkollegen beißen reihenweise ins Gras: Das sorgt für Frust. Die Quicksave-Funktion rettet den Tag.

3 Die zweite Mission spielt bei Nacht und ist wesentlich leichter als die vorangegangene. Trotzdem bekommen die KI-Kollegen ständig Blei zwischen die Zähne.

4 Das Team dient nur noch zur Rückendeckung. **Ghost Recon** mutiert zum Ego-Shooter, macht dabei aber eine sehr gute Figur. Die Missionen werden von Mal zu Mal spannender.

5 Zusammen mit Freunden macht **Ghost Recon** noch ein ganzes Stück mehr Spaß als alleine vor dem Monitor. Leider macht Ubi Softs Internet-Software Zicken.

6 Der Blick in den Missionseditor lässt viele Fragen offen. Wo ist das Handbuch? Mit einer guten Portion Übung sind neue Einsätze aber schnell gebastelt.



IM WETTBEWERB

	Operation Flashpoint	Delta Force: Land Warrior	Ghost Recon
GRAFIK	**79**	**70**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	85	73	87
Detailreichtum Objekte	78	71	86
Vielfalt der Spielwelt	81	72	85
Animation der Objekte	79	70	87
Effekte	77	70	86
SOUND	**79**	**70**	**84**
Musik	78	72	82
Soundeffekte	81	71	86
Stimmen/Kommentar	80	69	83
STEUERUNG	**78**	**77**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	77	78	83
Präzision der Steuerung	80	79	73
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	72	81
ATMOSPHÄRE	**87**	**68**	**85**
Spannung/Überraschungen	89	79	85
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	88	69	88
Story/Dialoge/Kommentare	87	68	84
Inszenierung	86	59	83
SPIELDESIGN	**82**	**69**	**78**
Komplexität/Spieltiefe	87	71	80
Einsteigerfreundlichkeit	75	77	76
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	50	73	71
Verhalten der Computergegner	80	55	71
Innovation	86	50	75
MEHRSPIELERMODUS	**83**	**82**	**86**
Abwechslung der Spielmodi	75	76	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	79	79	79
Einstellungsmöglichkeiten	71	74	82
TEST-AUSGABE:	PCG 02/01	PCG 07/01	
WERTUNG:	**89**	**76**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele – Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- \+ Echt wirkende Objekte
- \+ Schöne Landschaften
- \+ Viele Details
- − Unzureichende Fernsicht

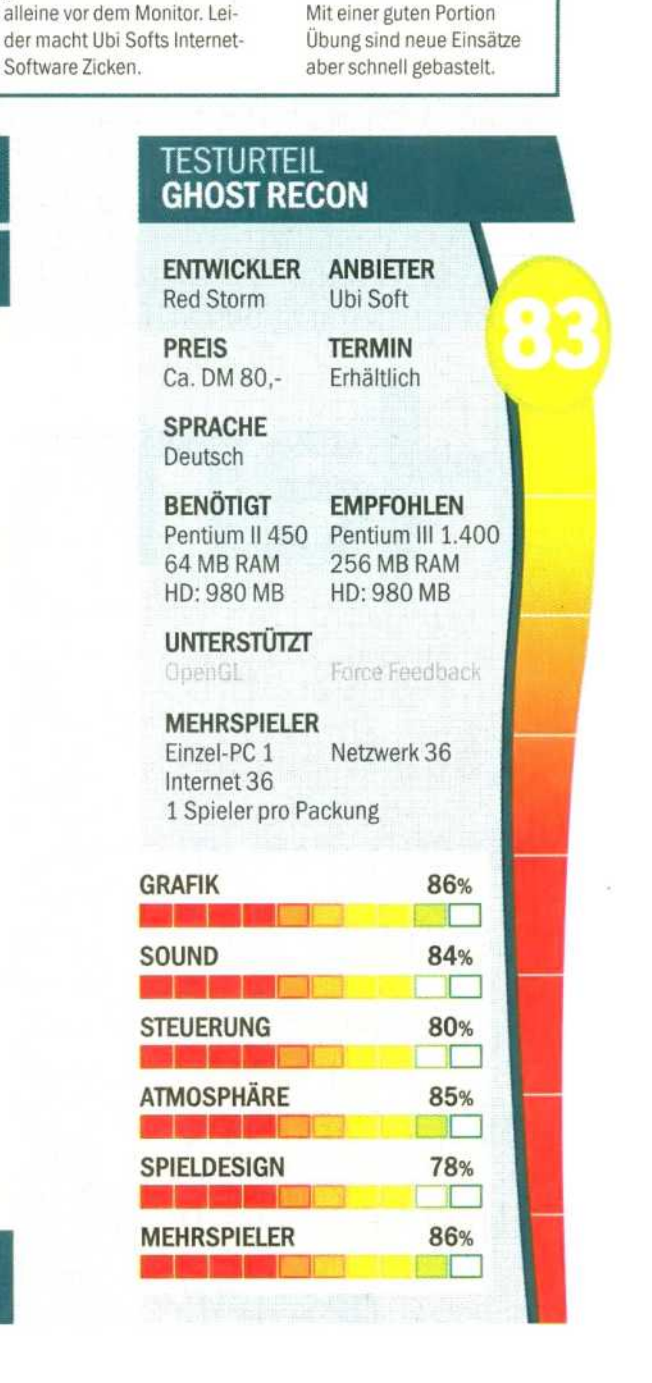
Sound
- \+ Tolle Titelmusik à la „The Rock"
- \+ Auf Materialien reagierende Treffer- und Trittgeräusche
- \+ Gute Sprachausgabe

Steuerung
- \+ Intuitive Steuerung der Teamkollegen
- − Unruhige Maussteuerung

Atmosphäre
- \+ Sehr spannende Missionen
- − Zu wenig Zwischensequenzen

Spieldesign
- \+ Gute Speicherfunktion
- \+ Abwechslungsreiche Aufträge
- − Unzureichende KI der Teamkameraden

Mehrspielermodus
- \+ Viele Spielmodi
- \+ Kooperativmodus
- \+ Hohe Spielerzahl



TESTURTEIL GHOST RECON

83

ENTWICKLER Red Storm
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

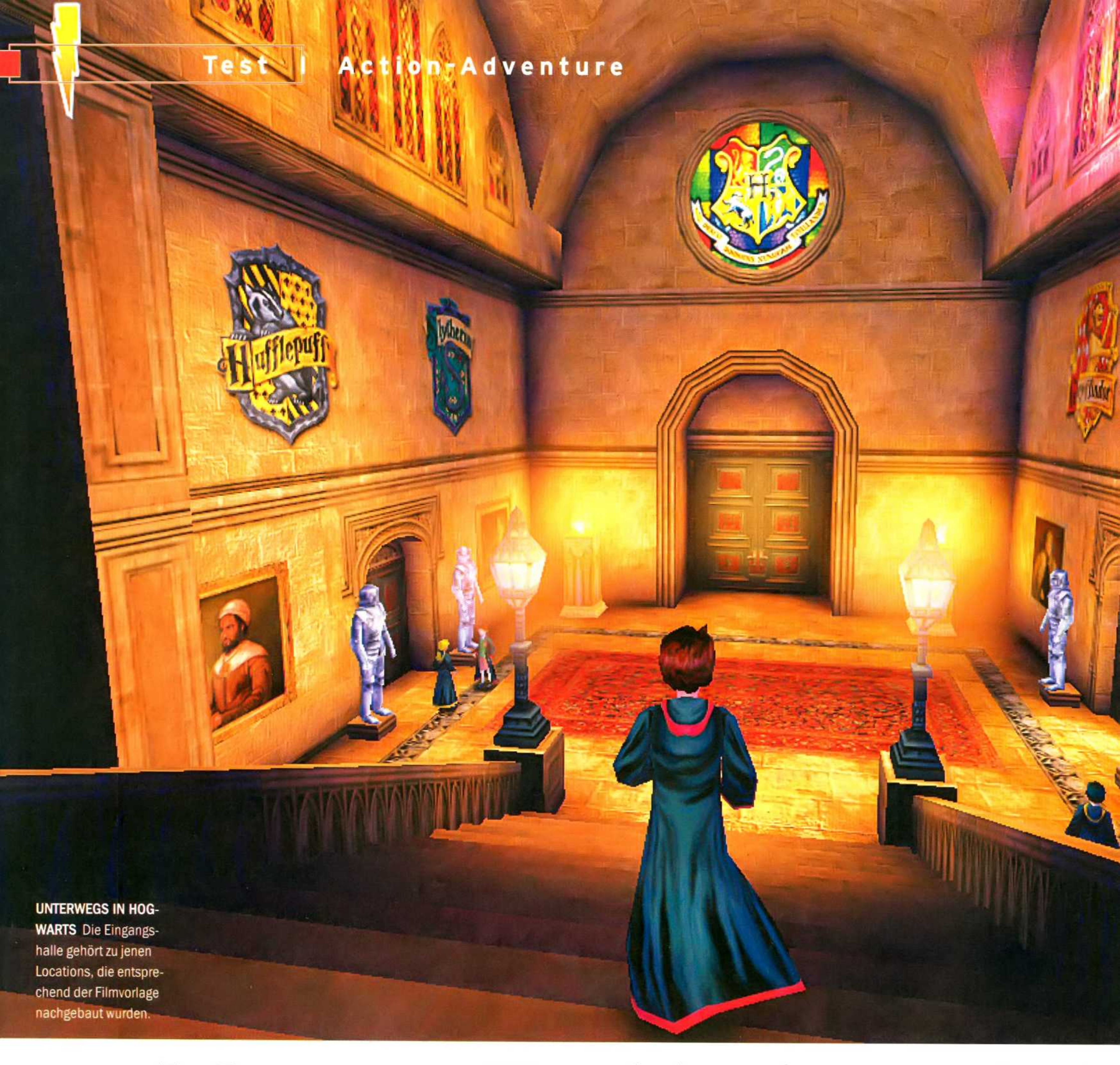
BENÖTIGT
Pentium II 450
64 MB RAM
HD: 980 MB

EMPFOHLEN
Pentium III 1.400
256 MB RAM
HD: 980 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL – Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 – Netzwerk 36
Internet 36
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	86%



UNTERWEGS IN HOGWARTS Die Eingangshalle gehört zu jenen Locations, die entsprechend der Filmvorlage nachgebaut wurden.

Harry Potter und d

Harry, fahr schon mal den Besen vor: Im Spiel zum Film zum Bestseller wird gezaubert und Quidditch gespielt.

An sich völlig normal entwickelte Kinder malen sich plötzlich einen Blitz auf die Stirn, wünschen sich allen Ernstes eine schneeweiße Eule zum Geburtstag, fragen in einschlägigen Sportgeschäften nach dem Modell „Nimbus 2000", wollen statt zum Volleyball lieber zum Quidditch und überraschen ihre Erziehungsberechtigten mit dem Ansinnen, das nächste Schuljahr doch bitteschön in Hogwarts verbringen zu dürfen. Diagnose: Harry-Potter-Fieber. Heilungschancen? Gering. Gegen den grundsympathischen Zauberlehrling von Madam Rowling ist kein Kraut gewachsen – für eine Harry-Potter-Kinokarte würden nicht wenige Teenies ihre Bibi-Blocksberg-MC-Sammlung verscherbeln.

Dass selbst Geschwindigkeit keine Hexerei ist, beweist Electronic Arts und bringt auf den Tag genau zum Filmstart (22.11.) das offizielle Harry-Potter-Spiel in die Läden. Genauer: Ein Action-Adventure, also einen Mix aus schlichten Puzzles und Geschicklichkeitsübungen – Harry Potter könnte buchstäblich Laras kleiner Bruder sein. Selbst Potter-Freunde, die die Romanvorlage nicht unfallfrei rezitieren können, dürften Hauptdarsteller und Schauplätze sofort wiedererkennen. Das Spiel startet bei Harrys Ankunft in der legendären Zaubererschule Hogwarts – ein uraltes Gemäuer mit Zinnen und Türmchen, Ritterrüstungen und Poltergeistern, Geheimgängen und verwunschenen Türen, riesigen Bibliotheken und weitläufigen Parkanlagen. Auf seiner Suche nach dem



AUSSER BESEN NIX GEWESEN Vor den Blicken der Mitschüler erlernt Harry das Besenreiten.

ALOHOMORA! Das Zaubern lernen Sie wie in Black & White: einfach nachmalen. Einmal bestanden, genügt ein Mausklick.

GESCHAFFT! Das Zaubersymbol in Form eines Schlüssellochs öffnet Türen und Truhen.

er Stein der Weisen

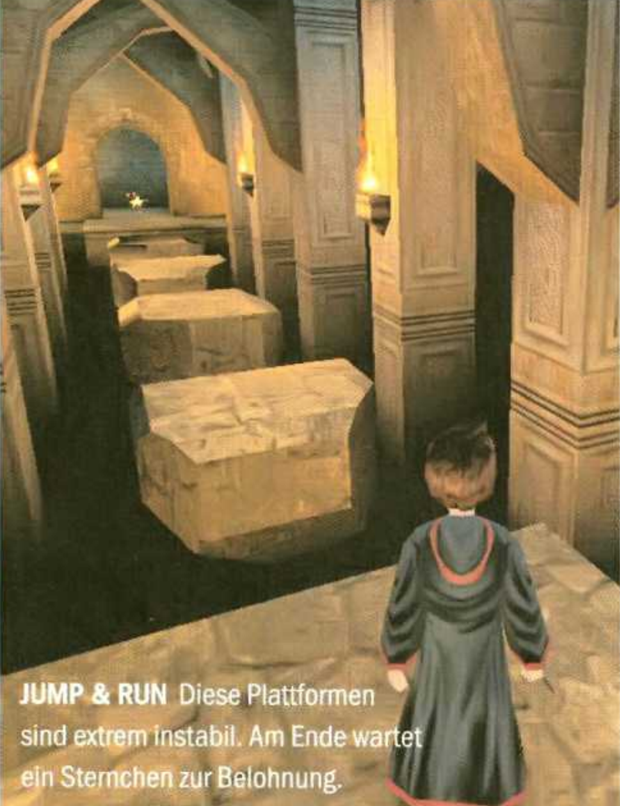
Stein der Weisen trifft Harry gute und weniger gute alte Bekannte: Da gibt es den Poltergeist Peeves, die neunmalkluge Hermine Granger, den bär(t)igen Wildhüter Hagrid, den finsteren Professor Snape, Professor Flitwick, Hausmeister Filch und seine Miezekatze Mrs. Norris, das aalglatte Ekel Malfoy und viele mehr.

Vorkenntnisse mit Du-weißt-schon-wer (also Lara Croft) vorausgesetzt, spielt man diesen Titel bequem in unter zehn Stunden durch; so richtig gefordert wird man allenfalls gegen Spielende. Um die Zielgruppe nicht über Gebühr zu piesacken, ist das Spiel in übersichtliche Mini-Kapitel eingeteilt. Weil sich die Zahl der zugänglichen Türen, Flure und Räume meist auf ein bis zwei beschränkt, bleibt der Spielablauf ausgesprochen linear. Ein hundertprozentiges Kinderspiel ist **Harry Potter** deshalb aber noch lange nicht. Das liegt auch am Speichersystem, denn gesichert werden darf nur an speziellen Punkten, in diesem Fall Zauberbüchern. Vertrackte Sprungpassagen über wacklige Steinquader und wegklappende Plattformen, Balance-Akte auf Geländern und umherkreuchendes Getier bringen den Zauberlehrling zum Absturz. Besen-Verfolgungsjagden, eine rasante Flucht vor einem Riesen-Troll, eine Runde Quidditch oder Sieht-er-mich-oder-sieht-er-mich-nicht-Schleich-Aktionen an Wachposten vorbei sorgen für Abwechslung.

Sollte es an der Steuerung überhaupt was zu erlernen geben, so wird Ihnen alles explizit vom Hogwarts-Personal beigebracht: Mit den Pfeiltasten wird gespurtet, mit der Maus schaut sich Harry auf dem Campus um. Die linke Maustaste zaubert, die rechte lässt Harry hüpfen – fertig. An Klippen oder Geländern hangelt sich Harry automatisch hoch; allzu knappe Aufsetzer auf Plattformen werden tolerant gehandhabt. Das Erlernen des halben Dutzends Zaubersprüche haben sich die Entwickler bei Electronic Arts konzernintern bei **Black & White** abgeguckt: Durch das Nachmalen von Symbolen (etwa einem „W" für den Schwebe-Zauberspruch



WOHIN MIT NORBERT? Die drei Freunde beraten sich mit Hagrid, was mit Drachenbaby Norbert geschehen soll.



JUMP & RUN Diese Plattformen sind extrem instabil. Am Ende wartet ein Sternchen zur Belohnung.

Wingardium Leviosa) eignet man sich einen Spruch an. Anschließend werden die magischen Formeln – abhängig von der verzauberten Stelle – automatisch ausgeführt: Wenn Harry auf eine Truhe linst und den Zauberstab hebt, rüttelt und schüttelt sich das Kistchen und spuckt Boni aus. Durch die Kombination von Zaubersprüchen werden schon mal komplexere Logik-Rätsel geknackt, die dann beispielsweise Brücken und Treppen rotieren lassen oder Türen freigeben: Harry lässt Steinquader schweben, Fleisch fressende Pflanzen verdorren, zerdeppert Vasen und öffnet via „Alohomora" verschlossene Tore. Prinzipiell gilt: Alles gibt Punkte, also alles mitnehmen – Sternchen, Sammelkarten, Schokoladenfrösche (frischen Harrys Gesundheitszustand auf) und die leckeren, knallbunten Bertie Botts Bohnen. Ärgerlich: Die komplett in der Spiel-Engine inszenierten Dialoge und Zwischensequenzen lassen sich auch beim vierten oder fünften Anlauf nicht abbrechen.

Vorkenntnisse mit Du-weißt-schon-wer (also Lara Croft) vorausgesetzt, **spielt man diesen Titel bequem in unter zehn Stunden durch.**

Für die bildhübsche Optik sorgt die **Unreal**-Engine; den Filmschauspielern nachempfundene Figuren, wunderschön nachgebaute Locations und nette 3D-Effekte bringen nicht nur Kinderaugen zum Leuchten. Die Hardware-Voraussetzungen wurden bewusst niedrig angesetzt; bereits auf einem Standard-PC mit 500 MHz läuft das Spiel mit allen Details völlig ruckelfrei. Musik und Soundeffekte tragen genauso zur Potter-Atmosphäre bei wie die Original-Synchronsprecher. Nur eines überrascht: Abgesehen von einem erstaunten „Wow!!" gibt der Hauptdarsteller während der gesamten Spielzeit keinen einzigen Ton von sich. PETRA MAUERÖDER

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Den Fans von Harry, Ron und Hermine können Sie zu Weihnachten gar keine größere Freude machen als mit diesem Spiel.

60 Punkte für Gryffindor! Zumindest nach den strengen Maßstäben einer Fachzeitschrift wie PC Games und aus Fairness gegenüber Alice, Lara und Indy: Gewöhnliche Muggel (Nichtzauberer) werden schlichtweg unterfordert. Minderjährige Potter-Fans dürfen daher ruhig noch mal 40 Extra-Punkte draufrechnen – mindestens! Electronic Arts hat sich nämlich erkennbar viel Mühe gegeben und den Stoff mit bemerkenswerter Liebe zum Detail umgesetzt – da musste man angesichts des Zeitdrucks („Wir brauchen das Ding zum Filmstart!!!!") wirklich Schlimmeres befürchten. Mein Tipp: Den Fans von Harry, Ron und Hermine können Sie zu Weihnachten gar keine größere Freude bereiten als mit diesem Spiel. Nur bei einigen kniffligen Sprungpassagen kann der helfende Mausklick eines **Tomb Raider**-erfahrenen Spielers sicher nicht schaden.

Jagd nach dem Schnatz

So funktioniert also Quidditch: Endlich dürfen Sie selbst in die Lüfte steigen.

Der Volkssport unter Zauberern und Hexen heißt Quidditch, eine Art Football auf Rennbesen. Harry Potter ist im übertragenen Sinne der Quarterback seiner Mannschaft und jagt auf seinem Nobelhobel Marke Nimbus 2000 eine kleine, goldene Kugel mit filigranen Flügelchen: den Schnatz. Das PC-Spiel lässt Sie an diesem Vergnügen in Schwindel erregender Höhe teilhaben – den Turnier- und Übungsmodus dürfen Sie sogar im Hauptmenü auswählen. Dieser wird aber erst freigeschalten, wenn Sie das Fliegen unter Aufsicht der gestrengen Lehrerin von der Pike auf erlernt haben.





TESTURTEIL HARRY POTTER

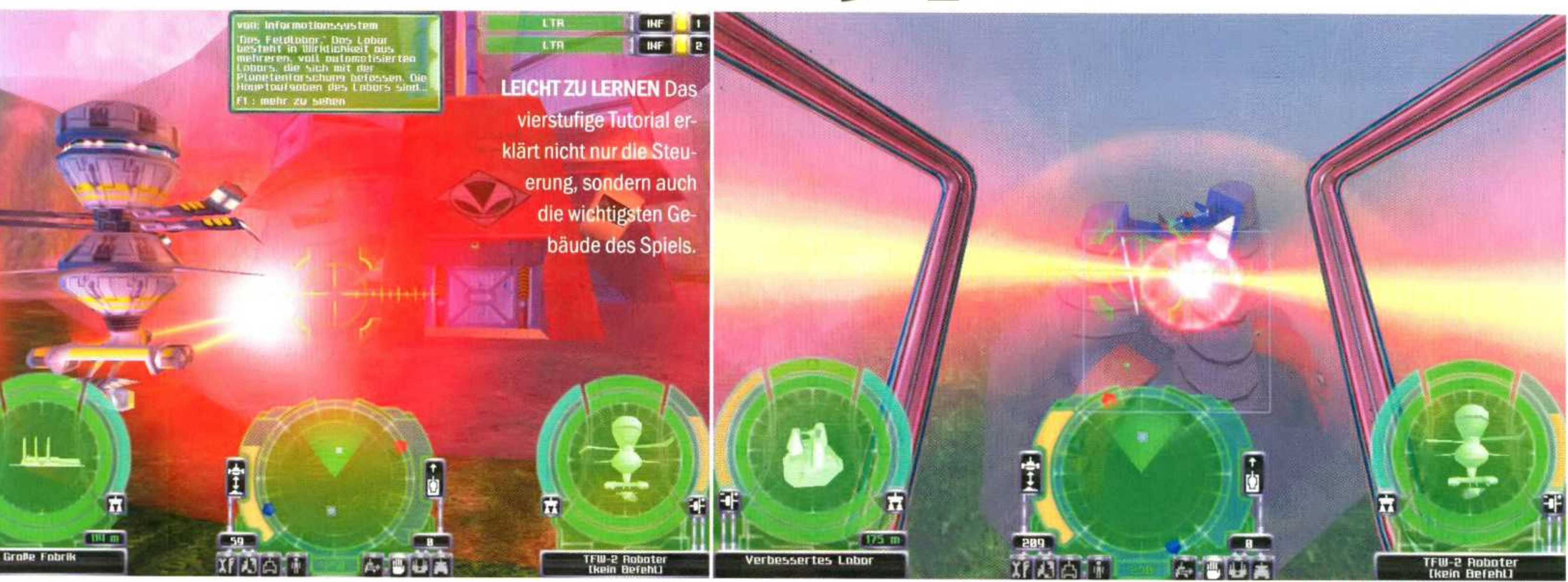
ENTWICKLER Know Wonder
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 500 MB
EMPFOHLEN Pentium 500, 64 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	81%
SOUND	78%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	–

60


Zeigen Sie, ob Sie die atemberaubende Grafik geniessen können, wenn Sie der Gegner bei 300 km/h im Visier hat.
Atemberaubende Grafiken – echte Rotoreffekte auf Land und Wasser
Realistische Umgebung – Gebäude stürzen ein und Fensterscheiben werden zertrümmert
Kämpfen Sie sich durch extreme Missionen in 6 verschiedenen Kampagnen
Bändigen Sie die Kraft des Comanche mit Tastatur & Maus oder Joystick & Ruder Pedal Kontrolle
Einzel- und Multiplayer- Action
Die neue Herausforderung im Winter!
www.novalogic.com
COMANCHE 4
NOVALOGIC – THE ART OF WAR™
nVIDIA
DOLBY SURROUND
© 2001 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, Comanche, RAH-66 und NovaWorld sind eingetragene Marken.
Das NovaWorld-Logo ist eine Marke von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
NovaWorld

Parkan: **Iron Strategy**



LEICHT ZU LERNEN Das vierstufige Tutorial erklärt nicht nur die Steuerung, sondern auch die wichtigsten Gebäude des Spiels.

AUFWENDIG Realistische Wettereffekte und ein fließender Tag-und-Nacht-Rhythmus lockern das Geschehen optisch auf und erschweren es spielerisch – aber es gibt ja Infrarot.

Mittendrin, statt nur dabei – hier verschmilzt handfeste Roboter-Action mit einer ordentlichen Prise Echtzeit-Taktik.

Echtzeit-Kommandeure können so viel planen und tüfteln, wie sie wollen – sobald die eigenen Panzer in das gegnerische Hauptquartier einfallen, werden die virtuellen Generäle zu hilflosen Zuschauern degradiert. Zwiegespräche mit dem Monitor im Stil von „Der Idiot trifft noch nicht mal ein Scheunentor!" oder „Du sollst schießen und nicht dämlich im Kreis rumfahren!" sind da keine Seltenheit. Wen das schon immer gefuchst hat, der findet in **Parkan** eine echte Alternative: Steigen Sie doch einfach selbst in den Panzer und zeigen Sie den unfähigen Kerlen mal, wie Sie sich das so vorstellen. In sechs storygeleiteten Kampagnen stampfen Sie eine Basis aus dem Boden, entwerfen und produzieren Einheiten und hetzen diese schließlich Ihrem Gegner auf den Hals. Gesteuert wird das Ganze untypischerweise aus der Ego-Perspektive, denn Sie rennen mit einem Kampfanzug ausgerüstet mitten im Geschehen herum. Kommt es zum Gefecht, dürfen Sie in jedes beliebige Vehikel (oder alternativ hinter den Geschützturm eines Bunkers) hüpfen, das Sie zuvor in der Fabrik in Auftrag gegeben haben, und dem Nachbar so richtig Feuer unter dem Hintern machen. Jeeps, Raumgleiter, Kommandofahrzeuge – alles steht Ihnen offen. Was in der Theorie ziemlich kompliziert klingt, erweist sich in der Praxis als recht leicht erlernbar – dem mehrstufigen Tutorial sei Dank.

JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Der motivierende Genre-Mix leidet unter ein paar kleinen Kinderkrankheiten.

Meine Basis wird angegriffen. Diese verfluchten Mistkerle! Habe ich genügend Bunker gebaut? Sind meine Einheiten da, wo sie hingehören, oder rennen sie wieder sinnlos in der Pampa rum? So oder so ähnlich geht's mir in vielen Echtzeit-Strategiespielen. Bei **Parkan** ist das anders. Da gröle ich ein herzhaftes „Platz da!", schwinge mich hinter das Steuer eines Bombers oder hinter den Lauf einer Artilleriestellung und trete ein paar Leuten gewaltig in den Hintern. Das macht richtig Laune und ist erstaunlich eingängig. Der Haken: Mir fehlen eine ganze Reihe lieb gewonnene Kleinigkeiten, die sich mit der Zeit summieren und dem Erstlingswerk von Nikita den Sprung nach ganz oben verwehren. Ein fetziger Soundtrack wäre ebenso schön gewesen wie ein paar tolle Zwischensequenzen, die Konstruktionsmenüs sind zu unübersichtlich und die KI verhält sich auch nicht immer clever.

TESTURTEIL
PARKAN: IRON STRATEGY

ENTWICKLER Nikita Int.
ANBIETER Monte Christo
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium 700
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 250 MB	HD: 250 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4, 1 Spieler pro Packung

73

Kategorie	Wertung
GRAFIK	71%
SOUND	68%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	73%

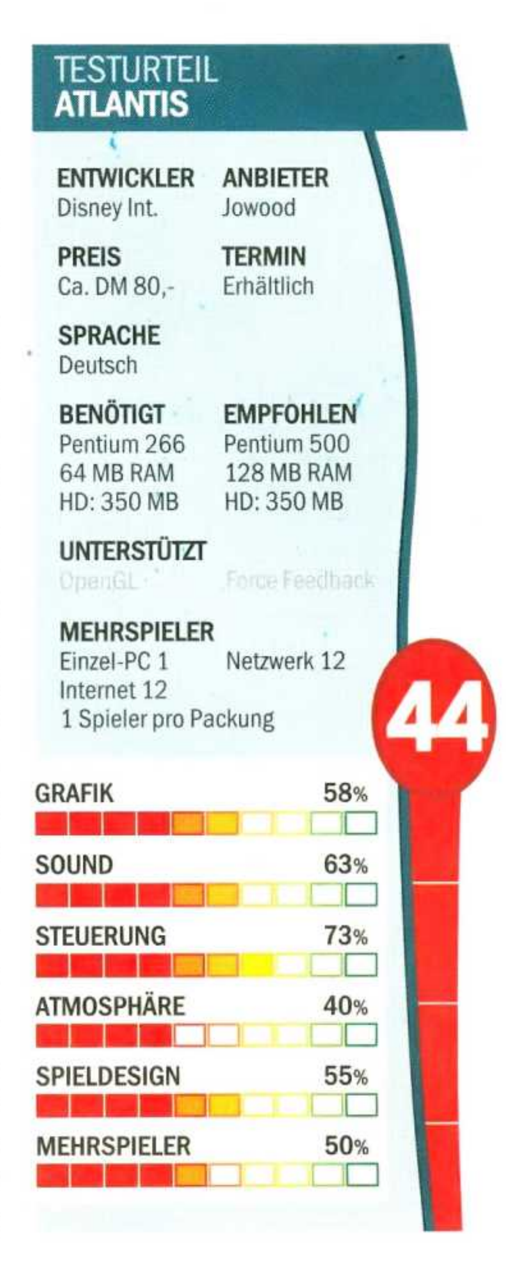
Atlantis: Das Geheimnis der Verlorenen Stadt



WILLKOMMEN IN ATLANTIS Wenn Sie die verborgene Stadt erreicht haben, wird das Spiel ein wenig spannender und hübscher, weil heller.

Wenn Sie Ihre Kinder wirklich mögen, **sollten Sie Ihnen etwas anderes schenken.**

Weihnachten steht vor der Tür, die Kinder quengeln und man hat keine Ahnung, was man den Bälgern in diesem Jahr schenken soll. Verantwortungsbewusste Eltern greifen da häufig zu Produkten aus der Disney-Schmiede. Im Falle von **Atlantis** holen Sie sich damit eine schöne Bescherung ins Haus. Durch zwölf Levels sollen die Kleinen in 3D rennen, sich gegen böse Buben, Riesenameisen, Dinos und Leuchtkäfer zur Wehr setzen und die sagenhafte Stadt retten. Die Missionen beschränken sich in der Regel darauf, den Ausgang aus einem Labyrinth zu finden – der ist meist schnell entdeckt, nur das versprochene Labyrinth sucht man vergeblich. Ist ein Level gemeistert, darf man sich noch nicht mal über eine Zwischensequenz freuen. Ob wenigstens die Grafik schön ist? Nö. Der Sound? Von der Sprachausgabe mal abgesehen auch nicht. Na, dann wird aber bestimmt das Flair des Films so richtig toll rübergebracht, werden Sie jetzt vermuten. Stimmt aber nicht. Das gesamte Spiel wirkt merkwürdig steril, viel zu ernst und, wenn es nicht gar so einfach wäre, würde kein Mensch merken, dass es für Kinder ausgelegt ist. JOCHEN GEBAUER



Lucky Luke: Im Westernfieber



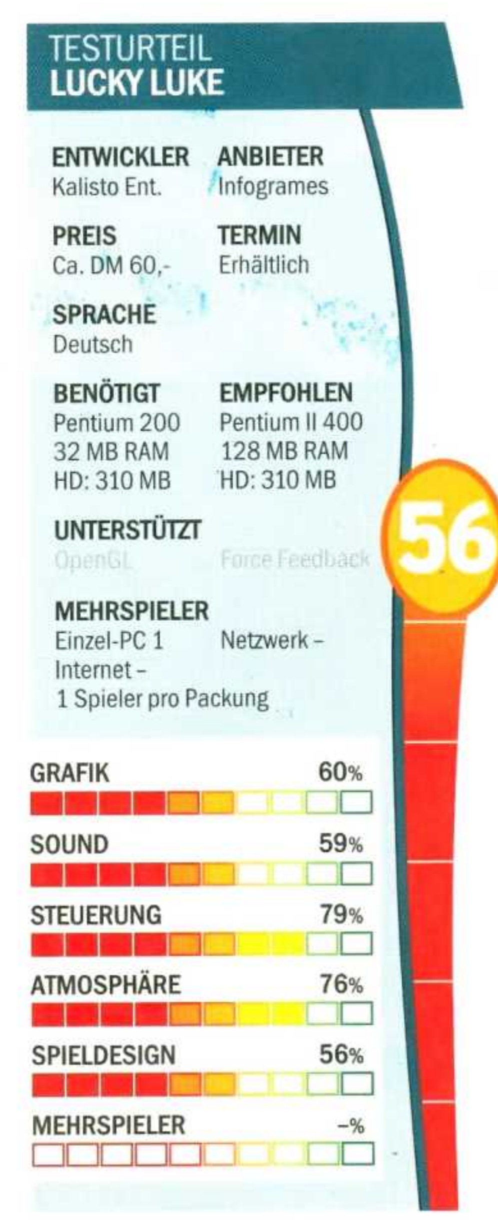
DUMMER HUND Rantanplan ist natürlich treu an Lukes Seite.



BLITZSCHNELL Lucky Luke nimmt es auch mit mehreren Ganoven auf.

Spannende Gangsterjagd mit dem **sympathischen Comic-Cowboy.**

Wenn der indianische Medizinmann Schielende Schlange entführt wird, kann eigentlich nur einer helfen: Lucky Luke, der schneller als sein Schatten schießt und von Beruf einsamer Cowboy ist. Basierend auf der Comic- und Zeichentrick-Serie jagen Sie in der Rolle des coolen Helden üble Schurken. Sie steuern Lucky Luke aus der Verfolgerperspektive und suchen sich den Weg durch lineare Levels. Dabei kommt es immer wieder zu Schusswechseln mit den Gaunern. Diese poppen wie Schießbudenfiguren an bestimmten Punkten auf. Manuelles Zielen ist nicht nötig, da Sie mit dem Fadenkreuz zwischen den möglichen Positionen der Gangster hin und her schalten und bei Bedarf abdrücken. Einige Gegner lassen sich nur indirekt treffen, andere müssen erledigt werden, ehe sie ein Pulverfass nach Ihnen werfen. Leider ist der Spielverlauf trotz wechselnder Umgebungen und kleinerer Rätsel sehr eintönig und für Erwachsene zu einfach. Dank der im Comic-Stil gehaltenen Grafik sowie dem Mitwirken bekannter Charaktere wie Ma Dalton, Jolly Jumper und dem tollpatschigen Hund Rantanplan ist der Titel für jüngere Spieler eine gute Wahl. GEORG VALTIN





Comanche 4

Novalogics Vorzeige-Indianer fliegt wieder. Wieder mit Voxel-Technik, **wieder mit actiongeladenen Missionen,** wieder ohne vernünftige Story.

SECRET AGENT MAN Kurze Videosequenzen in der Spielengine leiten die Missionen ein. Hier steigt der italienische Präsident in seine Limousine, die Sie beschützen sollen.



TIEFFLUG Um in dieser Höhe nicht mit Baumwipfeln, Telefonmasten oder Fahrzeugen zu kollidieren, brauchen Sie schnelle Reaktionen.

Von „ernsthaften" Simulationsfreunden verachtet, von Actionfans geliebt: Die **Comanche**-Reihe spaltet seit Jahren die Gemüter. Kurz vor dem zehnten Jubiläum hebt nun der vierte Teil der Serie ab. Und setzt ganz auf alte Tugenden: Der Titel gebende Helikopter der US-Army steuert sich so simpel und rasant wie eh und je, die Grafik ist dank Voxel-Engine wieder erste Sahne, und in den Einsätzen gegen feindliche Panzer und Hubschrauber kracht und scheppert es an allen Enden.

Mit dem RAH-66 Comanche, dem amerikanischen Rotor-Pendant zum Stealth Fighter, bestreiten Sie Einsätze auf der ganzen Welt. Mal geht es auf die Philippinen, wo Piratengruppen die christliche Seefahrt bedrohen, mal nach Rumänien, wo Terroristen die US-Botschaft überfallen, mal geht es in den Libanon, wo Ghadafis Schergen eine Biowaffenfabrik errichtet haben. Das Missionsdesign ist auf den ersten Blick äußerst abwechslungsreich. Da sollen Sie eine Cessna beschatten und zu einem versteckten Dschungelcamp verfolgen, da geben Sie einem Einsatzteam der Delta-Force Deckung, das einen aufgeflogenen CIA-Agenten retten soll, da eskortieren Sie die Limousine des amerikanischen Präsidenten zum Flughafen oder schlüpfen unentdeckt durch einen feindlichen Luftabwehrgürtel. Bis auf wenige Ausnahmen ist aber vor allem eines angesagt: Ballern, bis die Rohre glühen. **Comanche** ist genauso voll gepackt mit aufregenden Actionszenen wie **Aquanox**. So kurven Sie in der rumänischen Hauptstadt Bukarest im Tiefstflug durch enge Häuserschluchten, biegen im Seitwärtsflug um Straßenecken, zerlegen im Trommelfeuer Panzerwagen und weichen mit Höchstgeschwindigkeit anfliegenden Abwehrraketen aus. Dann wieder fliegen Sie einen Hafen an, in dem ein geklautes Stealth-Boot der Navy vertäut liegt, um das herum buchstäblich die Hölle losbricht, als Sie auftauchen. Hubschrauber knattern durch die Luft, Soldaten wollen mit ihren AK-47 Ihr Cockpit durchlöchern, Flakgeschütze Ihre Außenhaut tranchieren, SAMs zischen millimeterdicht an der Windschutzscheibe vorbei. Es wäre für Novalogic wirklich eine Überlegung wert gewesen, neben Handbuch und Tastaturbelegung der Packung ein Schweißtuch beizulegen. **Comanche 4** ist mindestens so schwierig wie aufregend. Egal ob in Ägypten, Weißrussland oder Algerien, ständig wollen Ihnen wahre Gegnermassen ans Leder. Nicht nur, dass drei Raketentreffer genügen, um den schönen Kampfhubi zu zerlegen, bei so vielen Bösewichtern wird regelmäßig die Munition knapp. Zwar dürfen Sie in besonders umfangreichen Einsätzen zwischendurch landen, Ihre Maschine reparieren und Blei tanken, die fehlende Speicherfunktion macht das aber nicht wett.

> Die simple Steuerung macht es kinderleicht, **im Tiefstflug durch schmale Canyons oder Häuserschluchten** zu rasen.

So lange Sie in Deckung bleiben, sind Sie relativ sicher. Hinter Hindernissen wie Hü-

MENÜTRISTESSE Schnöde Textbriefings sind alles, was die Einsätze zusammenhält.

CAMPAIGNS

Training
Operation Island Hopper
Operation Delta
Operation Rapid Response
Operation Crossing Guard
Operation Covert Action
Operation Global Reach
Mission Archives

MISSION DESCRIPTION

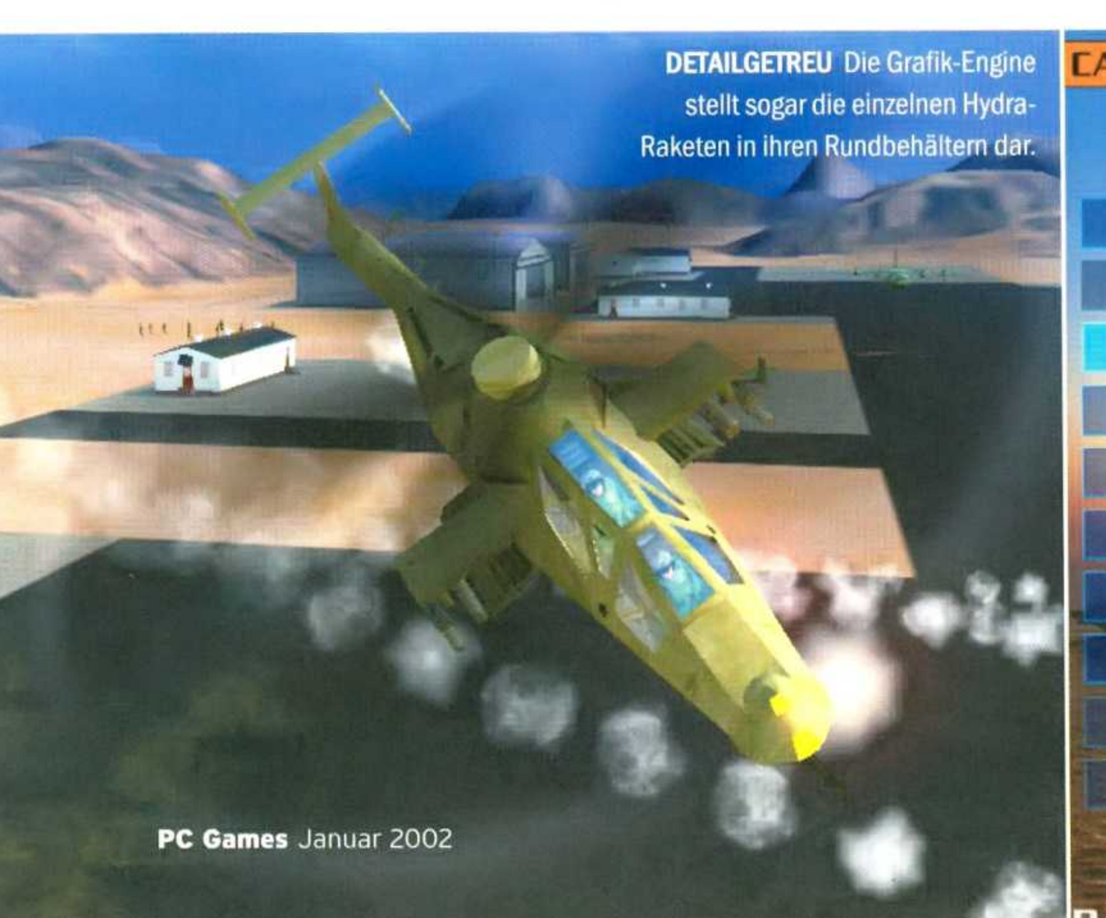
Operation Delta
Contact

Situation:
A rocket being used to launch a Keyhole spy satellite into orbit exploded before making it into space. The rocket's self-destruct device, which was supposed to destroy the payload, failed to explode allowing the satellite to crash near Mbarara, Uganda, a very hostile region of Central Africa.

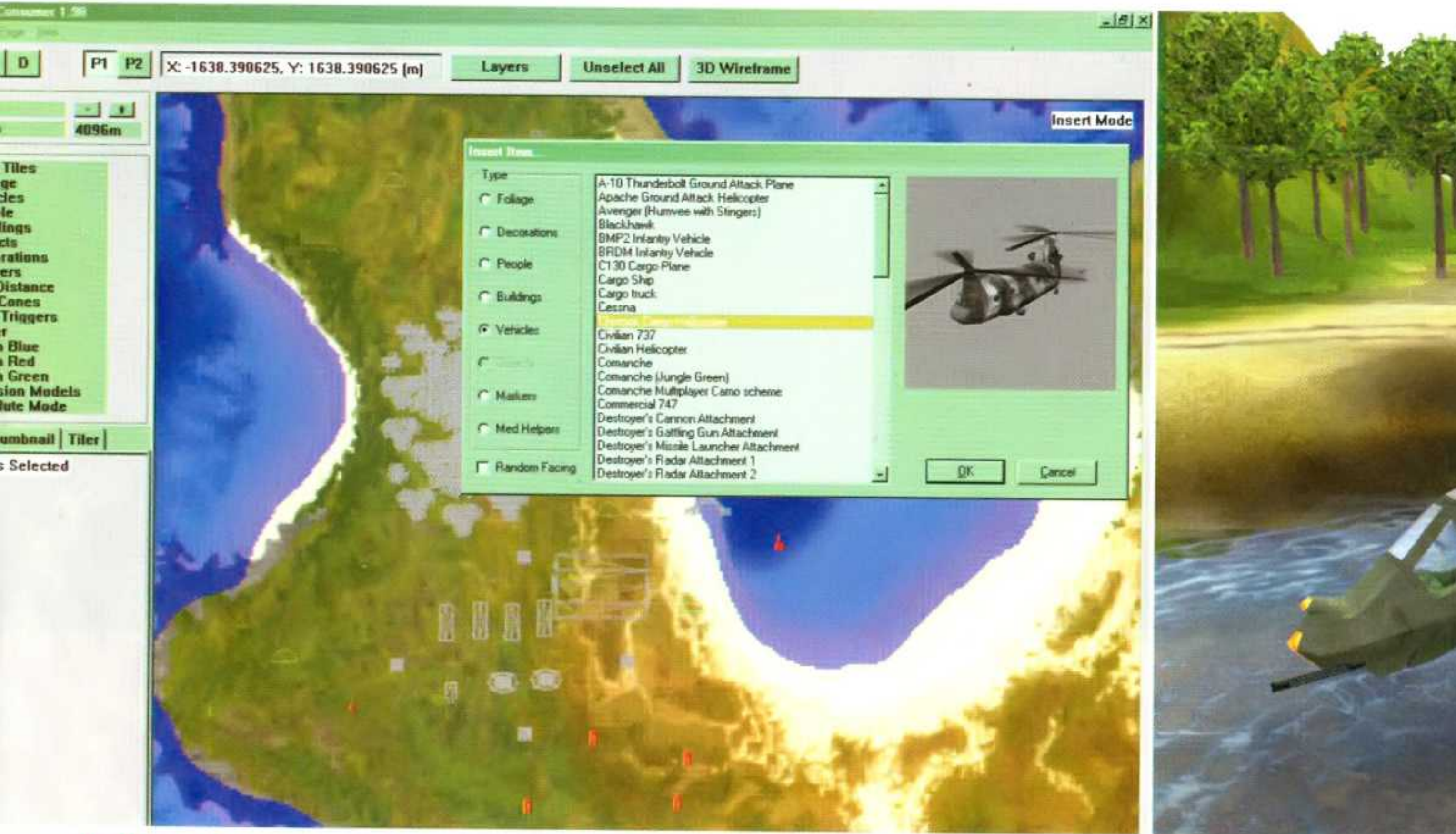
The satellite contains sensitive components that cannot be allowed to fall into enemy hands. Delta Force's Bravo Team has been called in to recover any sensitive material and sanitize the crash site.

Mission Objectives:
1: Establish air superiority over crash site
Enemy forces will be in the area and may already have helicopters over the site. Clear out any air threats over the satellite so Bravo can land safely.

2: Protect recovery team
It will take time for Bravo Team to remove the sensitive components of the satellite and set charges to destroy the rest. Our troops on the ground must be protected



DETAILGETREU Die Grafik-Engine stellt sogar die einzelnen Hydra-Raketen in ihren Rundbehältern dar.





KRISTALLKLAR Die Ringe, die sich im dichten Schwebeflug auf dem Wasser bilden, machen echt was her.

BASTELKASTEN Der Missionseditor ist nicht gerade einfach zu bedienen; eine Anleitung zum Ausdrucken liegt glücklicherweise bei.

geln, Häusern oder Wäldern können Sie die gegnerischen Raketenstellungen nicht orten. Wenn Sie sich vorsichtig anpirschen, überraschen Sie die Flakstellungen oft unvorbereitet. Dank der simplen Steuerung ist es ein Klacks, Ihr Luftvehikel in Grashalmhöhe selbst durch enge Alleen zu manövrieren. Am besten funktioniert das natürlich mit einem guten Joystick inklusive Schubkontrolle. Wer mag, kann aber auch auf die fast ebenso gute Mauskontrolle ausweichen, die dem Ego-Shooter-Standard folgt.

Ihr bester Freund ist die Kanone des Flug-Indianers. Die nimmt selbst ausgewachsene Kampfpanzer binnen Sekunden auseinander und richtet sich zudem noch automatisch auf Ziele aus. Um da vorbeizuballern, müssen Sie sich direkt Mühe geben. Auch die Stinger-Luft-Luft-Raketen und die panzerknackenden Hellfires nehmen von ganz alleine Kurs gen Feind. Nur die ungelenkten Hydra-Raketen sind nicht ganz einfach einzusetzen. Wesentlich einfacher geht's mit Artillerie-Unterstützung. Dann können Sie einfach aus der Deckung auftauchen, das Ziel markieren und ungesehen wieder verschwinden. Zwei Sekunden später existieren davon nur noch rauchende Trümmer. Auch Ihr Flügelmann und die verbündeten Truppen nehmen selbstständig Gegner unter Feuer, sofern Sie nicht alleine in die Schlacht ziehen. Wenn Sie aber auf Unterstützung bauen können, dann geht richtig die Post ab. Sämtliche Missionen sind streng geskriptet, das heißt, die Programmierer haben genau festgelegt, an welcher Stelle welches Ereignis ausgelöst wird, welche Pfade Ihre Feinde und Alliierten nehmen oder was explodiert. Klar, wenn Sie den Auftrag zum zweiten oder dritten Mal angehen, sind natürlich viele Überraschungen futsch. Aber beim ersten Versuch sind die Einsätze dafür um so spannender. Da rumpelt ein amerikanisches Panzer-Platoon ins Gefecht, eine Delta-Force-Gruppe liefert sich eine Schießerei mit einem Haufen Terroristen und funkt Sie dabei um Unterstützung an, ein Undercover-Agent jagt eine Yacht in die Luft, flüchtet im Schlauchboot, wird von der Küstenwache ge-



MULTIFUNKTIONSANZEIGEN Die linke zeigt den Waffenvorrat. Die rechte enthüllt Bedrohungen, Ziele und zeigt an, an welchen Stellen Sie im Radarschatten (grün) und damit sicher sind.



LUFTDUELL
Gegnerische Hubschrauber sind Ihre gefährlichsten Gegner, selbst wenn es sich dabei um ein so vorsintflutliches Modell wie diese Mil handelt.

jagt, entkommt knapp mit Ihrer Hilfe und wird schließlich von Rettungstauchern in einen Helikopter gehievt.

So aufregend die Missionen selbst auch sind, das Drumherum ist (wie von Novalogic mittlerweile leider gewohnt) ziemlich enttäuschend. Die Story, die hinter Ihren Aufträgen steckt, bekommen Sie nur in tristen Textbildschirmen serviert. Die Briefings werden nicht mal vorgelesen, Videos gibt's auch nicht, nicht mal die Bewaffnung dürfen Sie wählen. Dass die Einsätze von kleinen Zwischensequenzen in der Spiel-Engine eingeleitet werden, ist schon das höchste der Gefühle. Dafür ist die Grafik wirklich allererste Sahne. Die Landschaftsdarstellung übernimmt wie gehabt Novalogics Voxel-Engine. Die ermöglicht natürlich geschwungene, grasbedeckte Hügelketten. Bei einer Hubschraubersimulation, die so viel Wert aufs Versteckspiel legt, eine tolle Sache. Alle anderen Objekte, seien es Häuser, Fahrzeuge, Bäume oder die detaillierten Fußsoldaten, bestehen aus texturierten Polygonen, ganz wie in „gewöhnlichen" 3D-Spielen. Zwar unterstützt Novalogics Voxel-Technik seit einem Jahr auch 3D-Beschleuniger, die Hardwareanforderungen sind aber immer noch immens. **Comanche 4** ermittelt beim ersten Spielstart die Geschwindigkeit Ihres Systems und stellt den Detailgrad daraufhin automatisch ein. Den können Sie zwar im Optionsmenü anpassen, aber nicht beliebig. Wenn das Programm der Meinung ist, dass Ihr System für eine Auflösung von 1.600x 1.200 zu lahm ist, dann steht die erst gar nicht zur Auswahl. Bei unserem Testrechner, einem 750er Pentium III mit 265 MB RAM und GeForce2 GTS, lag die empfohlene Qualitätsstufe bei 640x480 Bildpunkten und hohen Details. Bis 1.024x768 ließ sich die Auflösung problemlos hochschrauben, danach kam es zu gelegentlichen Aussetzern. Mehr als 1.280x1.024 ging erst gar nicht.

Der Mehrspielermodus verbindet die klassischen Deathmatch- und Team-Deathmatch-Modi mit Kooperativeinsätzen, in denen Sie zusammen mit anderen menschlichen Piloten gemeinsam den Computergegnern heimleuchten. Leider können da maximal vier Spieler abheben – im Gegensatz zu den bis zu 16 Kombattanten der anderen Varianten. Der firmeneigene Multiplayer-Service Novavorld mit seinen Ranglisten und gelegentlichen Turnieren unterstützte **Comanche 4** zum Testzeitpunkt leider noch nicht. Laut Novalogic soll das aber zum Erscheinen der deutschen Version Anfang Dezember behoben sein. So lange kann man sich immerhin via Netzwerk oder Internet in Luftschlachten stürzen.

RÜDIGER STEIDLE

TESTCENTER

FEATURES

- 6 Kampagnen
- 3 bis 5 Missionen pro Kampagne
- 34 Mehrspielerkarten
- Missionseditor
- Voxel-Engine mit Polygonobjekten
- Umgebungen: Wald, Tropen, Inseln, Städte, Arktis, Meer
- 5 Waffensysteme
- Kontrollierbarer Wingman
- Maus- und Joystick-steuerung



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Action-Flugsimulation
Vergleichbare Spiele:	Longbow 2, Gunship
Entwickler:	Novalogic
Vom gleichen Entwickler:	Delta Force, Armored Fist
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.novalogic.com/games/Comanche4/
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.novalogic.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (DM 2,42/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	-
Termin:	14.12.2001
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (30 Seiten), Tastaturübersicht, Editorhandbuch auf CD
Sprache Spiel:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Sprache Handbuch:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
0 Stunden
6 Stunden
12 Stunden
18 Stunden
24 Stunden
SPIELZEIT
1 2 3 4 5 6

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE

In Grasnarbenhöhe mit 200 Sachen durch Canyons zu rasen und dabei aus allen Rohren feuernd Panzer schrottreif zu schießen, hat schon im Original-**Comanche** 1992 Spaß gemacht. Und das tut es auch in der vierten Auflage noch. Die Missionen sind spannend und bergen viele Überraschungen – zumindest beim ersten Versuch, der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade von schlechten Eltern. Wie schon vor zehn Jahren ärgert mich allerdings eines gewaltig: Warum gibt's keine richtige Story, wo sind die Zwischensequenzen, wo ist der Held? Wenn **Comanche** schon der **Wing Commander** unter den Helisimulationen ist, warum schafft es Novalogic dann nicht, mich auch außerhalb der Missionen an den Bildschirm zu fesseln. Egal, **Comanche 4** ist mindestens adrenalinfördernd wie **Aquanox** und macht mir persönlich sogar einen Tick mehr Spaß.

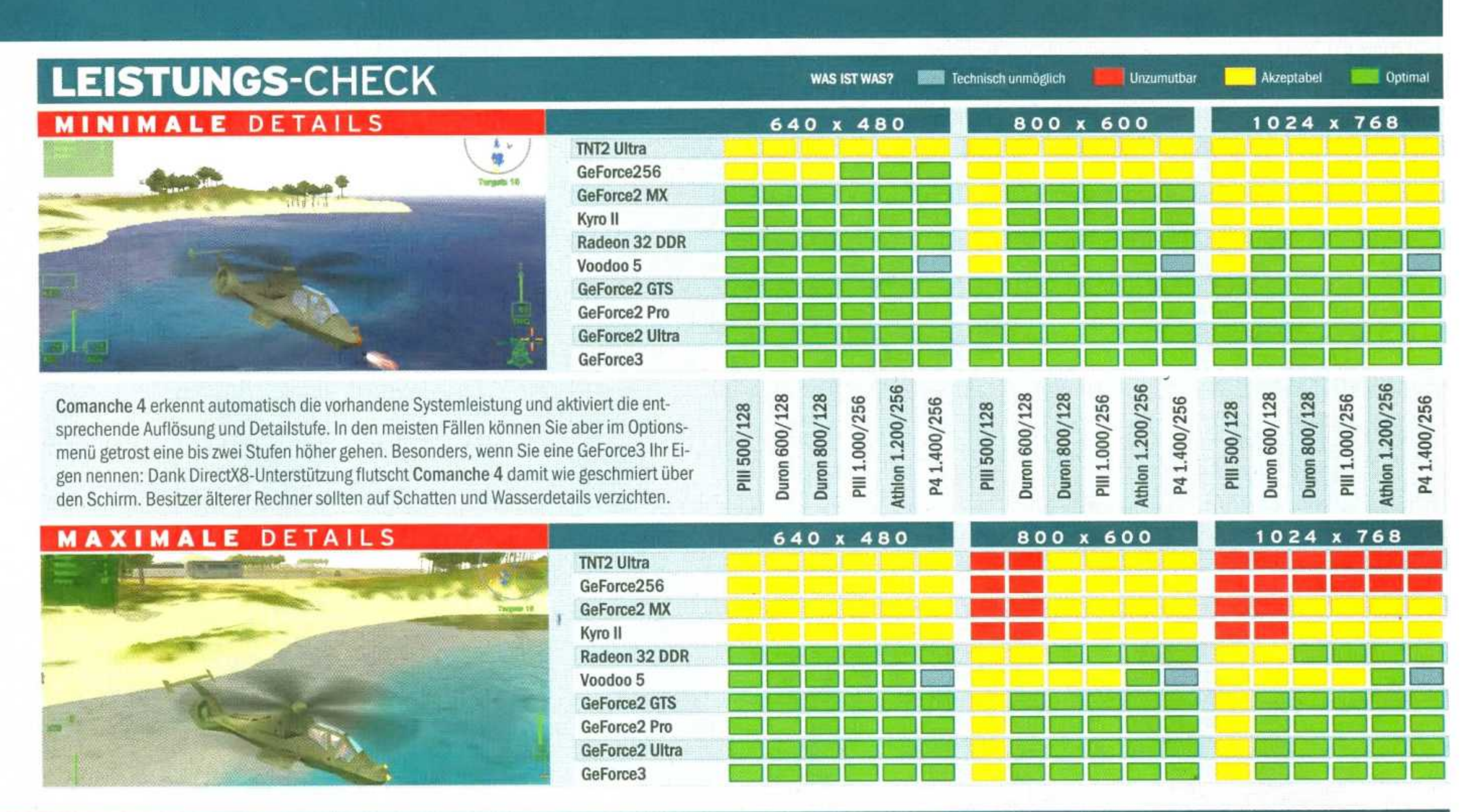
> Wenn Sie auf Realismus pfeifen und ein Könner am Joystick sind, sollten Sie zugreifen.

CHRISTIAN MÜLLER

Waren das noch Zeiten, als mir grobkörnige und nachtsichtgrüne 3D-Voxel-Landschaften Freudentränen ins Auge getrieben haben. Fast zehn Jahre ist es her, dass **Comanche** (1) das Monitorlicht erblickte und mit ihm die Kombination aus Actionspiel und Flugsimulation. An dieser explosiven Mischung hat sich auch 2001 Gott sei Dank nicht viel verändert. Nach wie vor ist es ein Mordsspaß, im Schwebeflug mit 300 Sachen alles wegzumähen, was ins Visier gerät. Aber während **Comanche** 1992 noch ein grafischer und spielerischer Meilenstein war, setzt **Comanche 4** genreübergreifend heute weder technische noch spielerische Maßstäbe. Der „Boah!-Wahnsinn!-Effekt" stellt sich leider nicht mehr ein. Spaß macht's trotzdem! Wenn nur der Mehrspielermodus genauso ausgefeilt wäre wie die Einzelmissionen.

> Der Ego-Shooter der Lüfte! Comache 4 sollten sich nicht nur Nostalgiker anschauen.

LEISTUNGS-CHECK



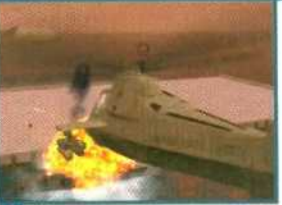
Comanche 4 erkennt automatisch die vorhandene Systemleistung und aktiviert die entsprechende Auflösung und Detailstufe. In den meisten Fällen können Sie aber im Optionsmenü getrost eine bis zwei Stufen höher gehen. Besonders, wenn Sie eine GeForce3 Ihr Eigen nennen: Dank DirectX8-Unterstützung flutscht **Comanche 4** damit wie geschmiert über den Schirm. Besitzer älterer Rechner sollten auf Schatten und Wasserdetails verzichten.



(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE


1 Das Flugtraining ist gut gemacht. Auch Einsteiger sollten mit den per Sprachausgabe erteilten Anweisungen schnell ihr Luftgefährt unter Kontrolle haben.


2 Der erste Feldzug, in dem Sie auf die Philippinen zur Piratenbekämpfung geschickt werden, ist noch relativ einfach. Die Missionen bergen viele Überraschungen.


3 Die zweite Kampagne besteht fast ausschließlich aus Rettungsmissionen. Schon schwieriger, da die zu eskortierenden Truppen oft vorschnell das Zeitliche segnen.


4 Die Missionen sind nach wie vor spannend, schön und gut, allerdings fehlt ein verbindendes Element wie eine Story, die wenigen Engine-Sequenzen reichen nicht.


5 Die dritte und vierte Kampagne sind teilweise fast schon unfair schwierig. Gegner in Massen, wenig Munition, keine Speicherfunktion. Kurzweil und Frust wechseln ab.


6 Der Mehrspielermodus ist eine willkommene Abwechslung. Zwar ist das Deathmatch etwas chaotisch, im Team- oder Kooperativmodus macht's aber Laune.

IM WETTBEWERB

	Eurofighter Typhoon	Gunship	Comanche 4	Pro & Contra
GRAFIK	**71**	**65**	**83**	+ Wunderschöne, natürliche Landschaften + Detaillierte Objekte + Schöne Effekte (Wasser) − Hohe Hardware-Anforderungen
Detailreichtum Spielwelt	61	67	79	
Detailreichtum Objekte	81	62	83	
Vielfalt der Spielwelt	41	61	80	
Animation der Objekte	81	59	89	
Effekte	79	67	89	
SOUND	**79**	**70**	**81**	+ Gut gemachter Funkverkehr + Nette Hintergrundmusik + Einhüllende Geräuschkulisse
Musik	77	75	75	
Soundeffekte	80	69	79	
Stimmen/Kommentar	82	68	84	
STEUERUNG	**86**	**70**	**84**	+ Einfach zu erlernen + Maus- und Tastaturunterstützung − Hubschrauber reagiert etwas heftig
Bedienungskomfort/Navigation	84	61	72	
Präzision der Steuerung	91	72	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	92	74	79	
ATMOSPHÄRE	**91**	**60**	**62**	+ Einsätze spannend inszeniert − Keine Zwischensequenzen − Keine Story
Spannung/Überraschungen	89	53	84	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	76	62	55	
Story/Dialoge/Kommentare	92	35	42	
Inszenierung	94	69	70	
SPIELDESIGN	**84**	**72**	**77**	+ Einsteigerfreundlich − Keine Speicherfunktion − Kein Fortschritt zum Vorgänger
Komplexität/Spieltiefe	78	71	69	
Einsteigerfreundlichkeit	81	73	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	67	74	72	
Verhalten der Computergegner	71	59	52	
Innovation	80	51	55	
MEHRSPIELERMODUS	**72**	**65**	**73**	+ Kooperativmodus + Ranglisten (wenn sie funktionieren)
Abwechslung der Spielmodi	79	60	80	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	71	70	72	
Einstellungsmöglichkeiten	69	58	69	
TEST-AUSGABE:	PCG 06/01	PCG 05/00		
WERTUNG:	**88**	**75**		

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) – Besser als die Vergleichsspiele (grün)

TESTURTEIL COMANCHE 4

83

ENTWICKLER Novalogic
ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN 14.12.2001

SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.)

BENÖTIGT Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 190 MB
EMPFOHLEN Pentium III 1.000, 256 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	83%
SOUND	81%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	62%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	73%



"Mit neuen Kräften ausgestattet, wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super."
(PlayZone 02/2001)



"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns."
(PlayPlayStation 01/2001)



"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story."
(OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.
Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.


SOUL REAVER™ 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation®2
PC CD
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



IL-2 Sturmovik

Glaubt man den Piloten, die sich im Handbuch verewigt haben, ist IL-2 Sturmovik die **realistischste Simulation aller Zeiten**. Aber auch die spaßigste?

Dass die bisherigen Flugsimulationen über den Zweiten Weltkrieg mit Vorliebe die Luftschlacht um England und die Gefechte zwischen Amerikanern, Briten und der Luftwaffe thematisierten, ist wohl vor allem der Tatsache zuzuschreiben, dass die jeweiligen Entwickler in England oder den USA beheimatet waren. Was läge da für die Moskauer Programmierer von 1C: Maddox Games näher, als den Schauplatz nach Osten zu verlagern?

Dreh- und Angelpunkt der Flugsimulation ist die Titelheldin IL-2 Sturmovik, ein sowjetisches Schlachtflugzeug, das von 1941 an, in mehreren Varianten gebaut, den Invasionstruppen der Wehrmacht das Fürchten lehrte. Dass die namensgebende Maschine ihrem Spitznamen „Betonflugzeug" alle Ehre macht, merken Sie spätestens dann, wenn Sie in einer Bf-109 oder einer Focke-Wulff 190 dahinter kleben und scheinbar ohne Wirkung kiloweise Blei in den Rumpf pumpen. Neben den beiden deutschen Jagdflugzeugen und der Sturmovik dürfen Sie auch für die Rote Armee mit einer ganzen Reihe von Kampffliegern aufsteigen. Ganz gleich, für welche Sie sich entscheiden, die Kisten sind allesamt bis auf die letzte Schraube genau simuliert. In den voll dreidimensionalen Cockpits sitzt jeder Hebel an der richtigen Stelle. Trotzdem dürften auch Genre-Einsteiger ihre Flugprüfung schnell bestehen. Zum einen geben sowohl das Handbuch als auch einige Lehrfilme einen Einblick in die wichtigsten Funktionen und Manöver, zum anderen steuern sich die Kisten eigentlich recht simpel. Ein guter Joystick mit Schubkontrolle und ein paar Tastaturkommandos reichen aus, um vom Acker abzuheben und sicher wieder zu landen. Mit komplexen Systemen wie Radar mussten sich die Flieger damals noch nicht herumschlagen. Wer noch nicht ganz fit ist, kann zudem den Schwierigkeitsgrad beliebig weit herunterschrauben, etwa

> Die Maschinen sind **bis auf die letzte Schraube genau simuliert**. Im Cockpit sitzt jeder Hebel an der richtigen Stelle.

PANZERKNACKER Die Sturmovik bei ihrer Lieblingsaufgabe: Fahrzeugkolonnen aus nächster Nähe in Grund und Boden stampfen.

Windeffekte abschalten oder die Mühle gar unverwundbar machen.

Nicht nur die Flugmodelle sind außergewöhnlich gut, auch das Schadenssystem sucht seinesgleichen. Treffer sind wesentlich schwieriger zu landen als bei der Konkurrenz. Dafür aber auch spektakulärer in Szene gesetzt. Da reißen ganze Tragflächen ab, Motoren stottern, qualmen, gehen in Flammen auf, Ruder und Klappen fallen aus – es gibt nichts, was nicht kaputt geht. Und es sieht einfach eindrucksvoll aus, wenn Explosionen die fliegenden Kisten in ihre Einzelteile zerfetzen oder MG-Garben fein säuberlich Löcher in einen Rumpf stanzen. Den Grafik-Treibsatz haben die Entwickler eigens für **Sturmovik** aus der Taufe gehoben. Der entbrennt im wahrsten Sinne des Wortes ein Feuerwerk an Effekten. Bei Gewittern prasselt Regen aufs Cockpit, während zuckende Blitze die Kabine in gleißendes Licht tauchen. Da schlängeln sich Flüsse kilometerweit durchs Landesinnere. Da erstrecken sich ausgesprochen realistische Wälder über weite Flächen. Dass die nur aus ein paar übereinander geklebten Texturen bestehen, merkt man erst aus nächster Nähe. Noch nie waren Städte, Landschaften und Objekte so detailliert. Man merkt dem Spiel die lange Entwicklungszeit für das technische Grundgerüst deutlich an.

Was man **Sturmovik** leider auch anmerkt, ist, dass die Programmierer so viel Zeit in Simulation, Grafik und Sound investiert haben, dass fürs eigentliche Spiel anscheinend



MUSEUMSREIF Die Cockpits (hier eine P-39) gleichen den historischen Vorbildern bis ins kleinste Detail.



KLARE SICHT
Genre-Einsteiger (und halb blinde Redakteure) dürfen zur besseren Übersicht das Cockpit wegschalten.

wenig Zeit blieb. Eigentlich versprechen drei Kampagnen mit mehreren hundert Missionen, Bombereinsätzen und Jagdpatrouillen Spielspaß für Wochen. In der Praxis präsentieren sich die Laufbahnen aber auf dem spielerischen Stand von vor zehn Jahren. Schnöde Textbriefings schicken Sie unmotiviert in unzusammenhängende Luftschlachten, die zwar nicht automatisch generiert, sondern handgemacht sind, aber selten wirklich spannend. Dramatisch wird's hauptsächlich in der Karriere als Sturmovik-Pilot, wenn Sie zusammen mit einigen weiteren Bombern und einer Staffel Begleitjäger ge-gen feindliche Panzerverbände ausrücken, die sich währenddessen ein Feuergefecht mit russischen Truppen liefern und von deutschen Messerschmitts verbissen verteidigt werden. Bleibt zu hoffen, dass die bereits jetzt recht große Fan-Gemeinde von **Sturmovik** für reizvolleres Futter sorgt, wie sie das – dank des ebenso komplizierten wie leistungsfähigen Missionseditors – schon zu Zeiten des öffentlichen Beta-Tests vollbracht hat.

Zwar fesselt die Einzelspielerkarriere trotz der sehr guten computergesteuerten Flügelmänner und Gegner nicht allzu lange vor den Monitor, im Mehrspielermodus kann **Sturmovik** seine Stärken aber voll ausfahren. Eine Verbindung mit mindestens ISDN-Geschwindigkeit vorausgesetzt, heben bis zu 32 Flugkapitäne zu Dogfights gegeneinander oder bis zu 16 Piloten in Kooperativeinsätzen miteinander ab. Zum Testzeitpunkt liefen die Multiplayer-Server bei Ubi Soft noch nicht; der Publisher verspricht aber neben Ranglisten und Turnieren regelmäßige Veranstaltungen, in denen virtuelle Staffeln historische oder fiktive Schlachten nachstellen.

RÜDIGER STEIDLE

VERSTECKSPIEL
Die 3D-Wolken sind nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern dienen im Notfall als willkommenes Versteck vor Feindflugzeugen.

TESTCENTER

FEATURES

- 74 Flugzeugmodelle (davon 26 steuerbar)
- 82 Fahrzeuge, Schiffe und Artillerie-Einheiten
- 3 Kampagnen mit 268 Missionen (darunter mehrere Varianten)
- 20 Einzelmissionen
- 12 Mehrspielermissionen
- Karten der Ostfront, von Berlin bis Moskau
- Zeitspanne reicht von 1941 bis 1945
- Umfangreicher, komplizierter Missionseditor
- Schnelleinsatzgenerator



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Flugsimulation
Vergleichbare Spiele:	B-17 Flying Fortress 2, Combat Flight Simulator 2, Adlertag
Entwickler:	1C: Maddox Games
Vom gleichen Entwickler:	Konung: Legends of the North
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Ubi Soft Entertainment GmbH, Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers :	0190-88241210 (DM 3,63/Min.)
Offizielle Website:	www.il2sturmovik.com
Website des Publishers :	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.1c.ru
Beste Fansite:	ham.dogfighter.com/sturmovik
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-554938 (DM 0,25/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (88 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

MOTIVATIONSKURVE

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
1 2 3 4 5 6
0 Stunden · 6 Stunden · 12 Stunden · 18 Stunden · 24 Stunden
SPIELZEIT ▶

DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE

Liebe Flugsimulationsfans, ich weiß, ihr werdet mich steinigen, aber **Sturmovik** macht höchstens ein Wochenende Spaß. Ja, das Flugverhalten ist super. Ja, die Luftkämpfe sind dank des detaillierten Schadensmodells aufregend. Nur - die Kampagnen sind es nicht. Scheint so, als hätten die Entwickler kurz vor Torschluss gemerkt: „Ups, wir müssen noch ein paar Einsätze basteln." Wenn ich schon keinen dynamischen Feldzug haben kann, hätten wenigstens gut geskriptete Missionen drin sein müssen. Von Standards wie Zwischensequenzen ganz zu schweigen. Wem die

> Die langweiligen Missionen werden der ansonsten genialen Simulation nicht gerecht.

('tschuldigung, BMW) Freude am Fliegen Kaufgrund genug ist, der wird mit **IL-2** glücklich. Eine bessere Luftkampfsimulation gab's noch nirgendwo. Aber wer neben der Simulation gerne noch ein Spiel hätte, ist mit **Eurofighter: Typhoon** besser bedient.

CHRISTIAN MÜLLER

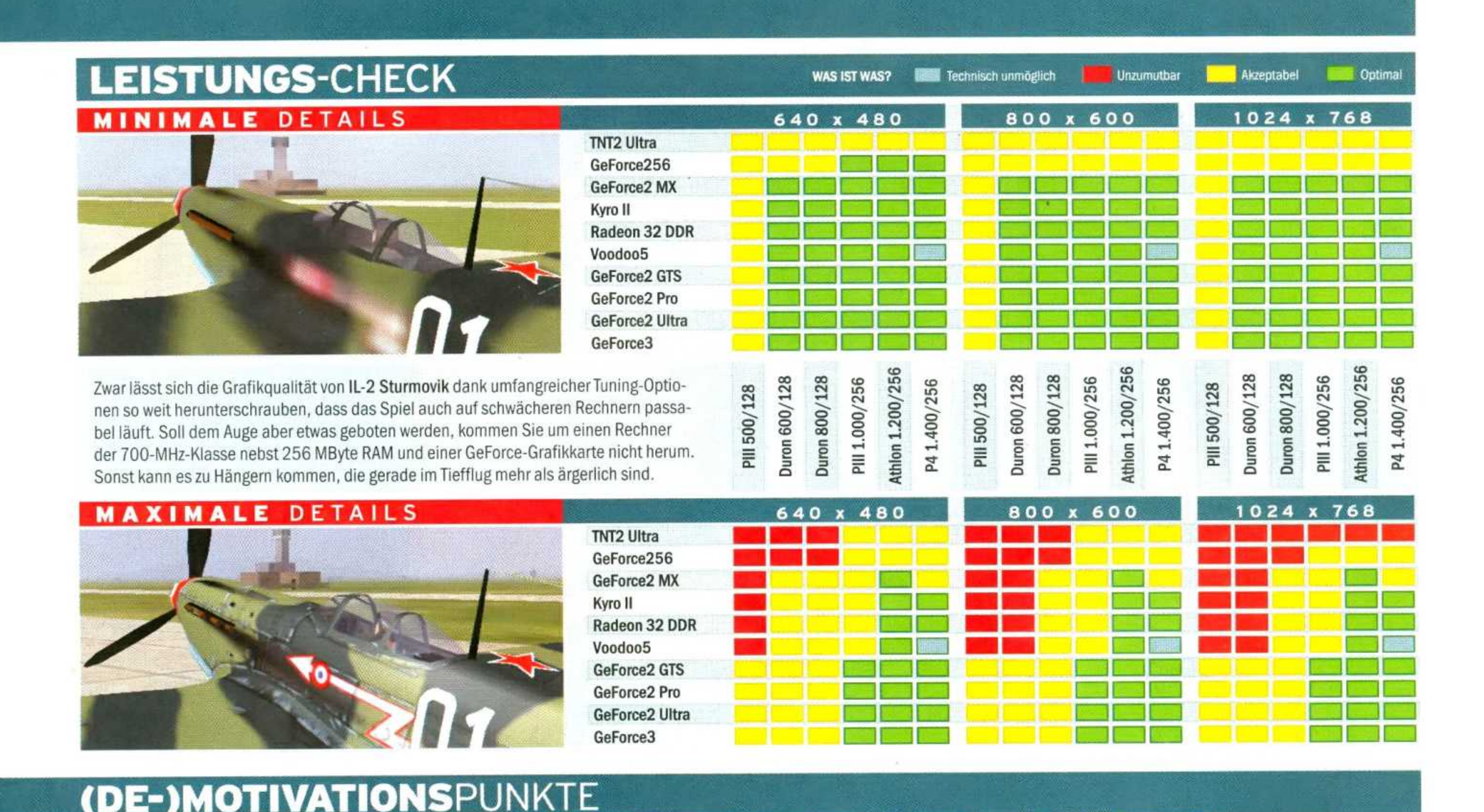


Gähn! Wieder ein „Flugi" für Puristen. Für PC-Piloten, die sich diebisch über die perfekte Simulation von Strömungsgeschwindigkeiten freuen, für die eine korrekte Drahtseil-Vertauung des Heckleitwerks das Allergrößte ist. **Sturmovik** setzt damit den traurigen Niedergang des Genres fort. Nicht

> Warum muss ich auf Spannung, Charisma und Abenteuer verzichten?

falsch verstehen. Für hochspezialisierte Flieger-Asse ist es die Erfüllung, gibt es derzeit nichts Besseres. Aber bei aller optischen und technischen Brillanz erlaube ich mir die Frage, ob **IL-2** noch ein Spiel ist? Macht es Spaß, sich durch Textfenster zu wühlen und immer gleiche Aufträge zu erfüllen? Mir nicht. Während andere Spiele-Gattungen eine echte Evolution durchlaufen haben und sich mit zahlreichen ursprünglich genrefremden Elementen immer wieder neu erfinden, treten Simulationen seit Jahren auf der Stelle. Spielt man eine davon, kennt man alle. Meine Vision: Eine Flugsimulation vom Kaliber des **IL-2** PLUS eine spannende Story, einen charismatischen Spieler-Hauptdarsteller und echtes Abenteuer-Feeling.

LEISTUNGS-CHECK



Zwar lässt sich die Grafikqualität von **IL-2 Sturmovik** dank umfangreicher Tuning-Optionen so weit herunterschrauben, dass das Spiel auch auf schwächeren Rechnern passabel läuft. Soll dem Auge aber etwas geboten werden, kommen Sie um einen Rechner der 700-MHz-Klasse nebst 256 MByte RAM und einer GeForce-Grafikkarte nicht herum. Sonst kann es zu Hängern kommen, die gerade im Tiefflug mehr als ärgerlich sind.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Das Pilotentraining gibt Einsteigern Starthilfe, gestandene Hobby-Piloten können diesen Part getrost überspringen und direkt in eine Luftschlacht abheben.

2 Die Grafik und das Flugverhalten begeistern. Die ersten Luftgefechte sind alles andere als einfach, aber dank glaubwürdigen Gegnern extrem motivierend.

3 Einsatz reiht sich an Einsatz, die Motivation nimmt mangels Abwechslung von Mal zu Mal ab. Nicht einmal eine Ordensverleihung wird grafisch angemessen gewürdigt.

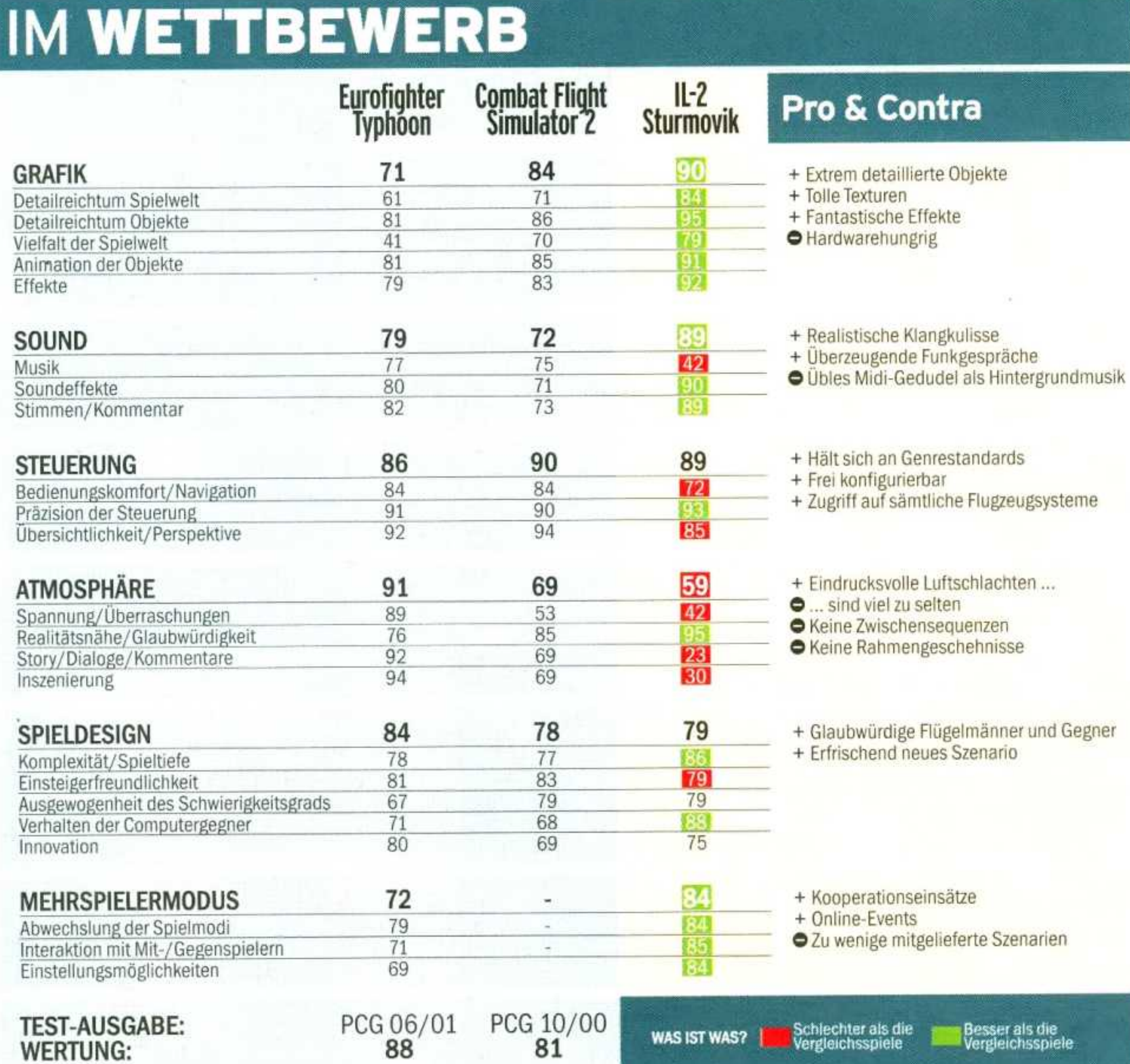
4 Die deutschen Kampagnen spielen sich auch nicht anders als die sowjetischen. Nur die neuen Flugzeugtypen zu beherrschen ist noch eine Herausforderung.

5 Im Mehrspielermodus kann **IL-2 Sturmovik** wieder fesseln. Zwar werden nur wenige Missionen mitgeliefert, kostenlose Abhilfe hat Ubi Soft aber bereits angekündigt.

6 Wer etwas Talent und Lernwillen mitbringt, kann sich mit dem Missionseditor nach einiger Zeit spannendere Luftschlachten basteln als die Programmierer.



IM WETTBEWERB



	Eurofighter Typhoon	Combat Flight Simulator 2	IL-2 Sturmovik
GRAFIK	**71**	**84**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	61	71	84
Detailreichtum Objekte	81	86	95
Vielfalt der Spielwelt	41	70	79
Animation der Objekte	81	85	91
Effekte	79	83	92
SOUND	**79**	**72**	**89**
Musik	77	75	42
Soundeffekte	80	71	90
Stimmen/Kommentar	82	73	89
STEUERUNG	**86**	**90**	**89**
Bedienungskomfort/Navigation	84	84	72
Präzision der Steuerung	91	90	93
Übersichtlichkeit/Perspektive	92	94	85
ATMOSPHÄRE	**91**	**69**	**59**
Spannung/Überraschungen	89	53	42
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	76	85	95
Story/Dialoge/Kommentare	92	69	23
Inszenierung	94	69	30
SPIELDESIGN	**84**	**78**	**79**
Komplexität/Spieltiefe	78	77	86
Einsteigerfreundlichkeit	81	83	79
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	67	79	79
Verhalten der Computergegner	71	68	88
Innovation	80	69	75
MEHRSPIELERMODUS	**72**	-	**84**
Abwechslung der Spielmodi	79	-	84
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	71	-	85
Einstellungsmöglichkeiten	69		84
TEST-AUSGABE:	PCG 06/01	PCG 10/00	
WERTUNG:	**88**	**81**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- \+ Extrem detaillierte Objekte
- \+ Tolle Texturen
- \+ Fantastische Effekte
- ⊖ Hardwarehungrig

Sound
- \+ Realistische Klangkulisse
- \+ Überzeugende Funkgespräche
- ⊖ Übles Midi-Gedudel als Hintergrundmusik

Steuerung
- \+ Hält sich an Genrestandards
- \+ Frei konfigurierbar
- \+ Zugriff auf sämtliche Flugzeugsysteme

Atmosphäre
- \+ Eindrucksvolle Luftschlachten ...
- ⊖ ... sind viel zu selten
- ⊖ Keine Zwischensequenzen
- ⊖ Keine Rahmengeschehnisse

Spieldesign
- \+ Glaubwürdige Flügelmänner und Gegner
- \+ Erfrischend neues Szenario

Mehrspielermodus
- \+ Kooperationseinsätze
- \+ Online-Events
- ⊖ Zu wenige mitgelieferte Szenarien

TESTURTEIL IL-2 STURMOVIK

77

ENTWICKLER 1C: Maddox
ANBIETER Ubi Soft

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

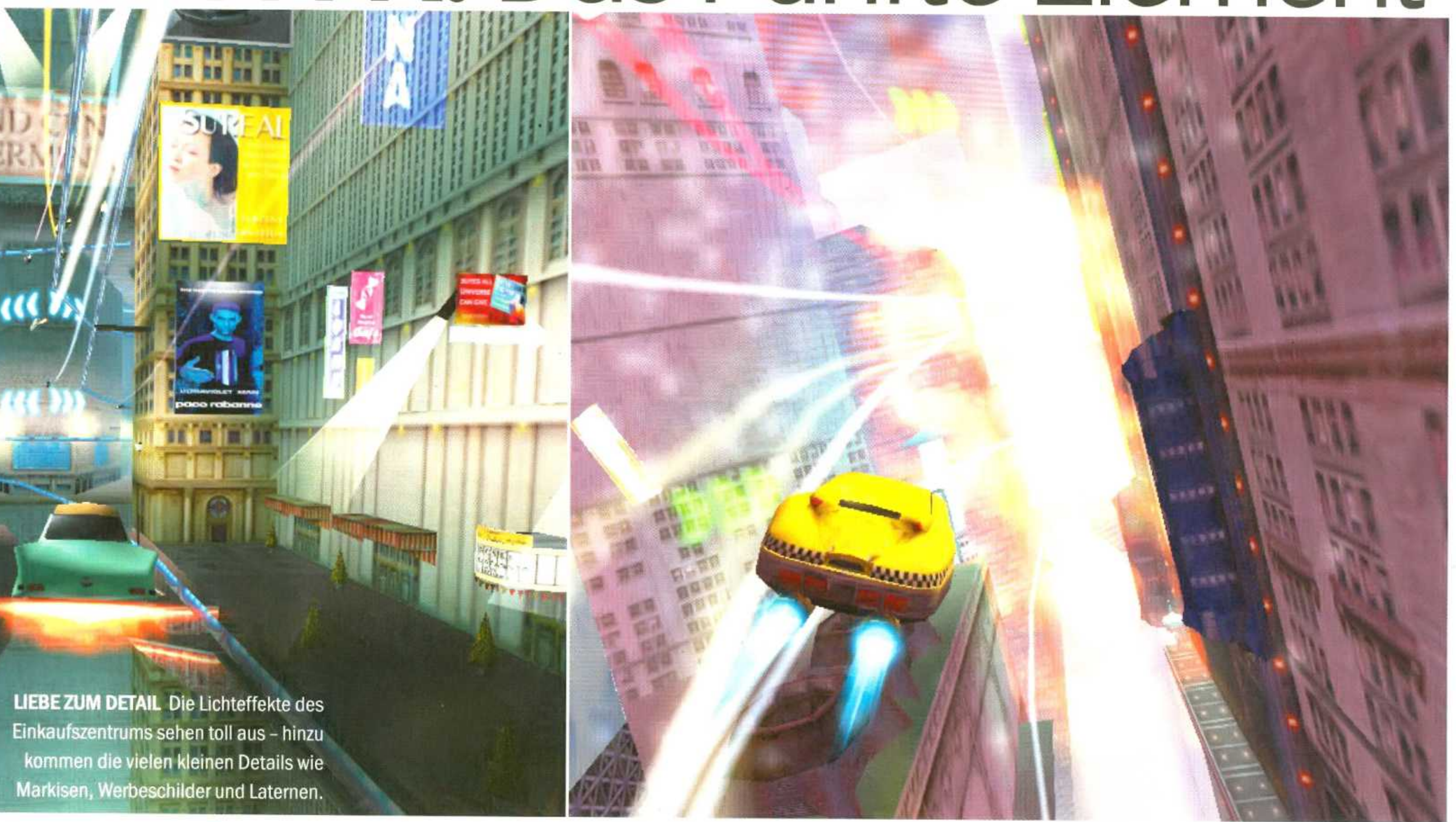
BENÖTIGT Pentium II 400, 128 MB RAM, HDD: 520 MB
EMPFOHLEN Pentium IV 1.000, 512 MB RAM, HDD: 520 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 32, Internet 32, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	84%

NYR: Das Fünfte Element



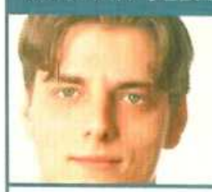
LIEBE ZUM DETAIL Die Lichteffekte des Einkaufszentrums sehen toll aus – hinzu kommen die vielen kleinen Details wie Markisen, Werbeschilder und Laternen.

FIES Wenn Sie eine Rakete einsammeln, können Sie damit einen Ihrer Konkurrenten etwas „behindern". So werden Rennen gewonnen.

Bruce Willis rettet die Welt – wenn Otto Normalmensch in die Welt des Fünften Elements gerät, fliegt er Rennen.

Rennsimulationsfreaks dürfen ohne Gewissensbisse weiterblättern – **New York Race** versagt in Sachen Realismus und Optionsvielfalt total. Wer aber beim Begriff Funracer nicht gleich auf die Barrikaden geht oder „nur" mal ein paar Rennen fahren möchte, darf ruhig einen zweiten Blick riskieren: Der Racer von Wanadoo ist nämlich gerade für die Leute wie geschaffen, die eigentlich gar keine Rennspiele mögen. Das ganze Rumgetune am eigenen Vehikel fällt flach, die Steuerung ist angenehm einfach und eins von diesen klobigen Lenkrädern braucht's schon mal gleich gar nicht. Stattdessen steigen Sie in einem futuristischen New York in einen ähnlich futuristischen Space-Gleiter, flitzen munter drauflos und wundern sich, dass das seltsamerweise unheimlich lustig ist. Mit herumliegenden Extras ballern Sie Ihre Gegner ab oder boosten kurzfristig die Geschwindigkeit. Richtig klasse sind die diversen Strecken: Mal jagen Sie durch ein riesiges Einkaufszentrum, dann durch einen intergalaktischen Güterbahnhof mit fahrenden Zügen und schließlich durch ein Mega-Aquarium. Ach ja: Hübsch aussehen tut's auch und der Soundtrack untermalt das rasante Geschehen mit rockig-psychedelischen Klängen. Der gehobene Schwierigkeitsgrad sorgt zudem dafür, dass das Ganze auch länger als ein Wochenende Spaß macht – selbst für Rennspiel-Profis. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



So positiv hat mich schon lange kein Spiel mehr überrascht – **New York Race** ist richtig gut!

Rennspiele fesseln mich seit ein paar Monaten kaum noch – irgendwann hatte ich das Gefühl, die ganzen Fahrzeuge, Strecken und Modi schon tausendmal gespielt zu haben. Dann kam **New York Race**. Vielleicht liegt's an den abwechslungsreichen Kursen, vielleicht an dem verblüffend realistischen Geschwindigkeitsgefühl oder den tollen Lichteffekten in den Häuserschluchten: Auf jeden Fall kam ich nicht mehr vom Monitor weg. Mal rausche ich an einem überdimensionierten Werbeplakat vorbei, dann kommt mir in einem Affenzahn eine Lokomotive entgegen. Die Spielabschnitte sind derart liebevoll mit – größtenteils beweglichen – Objekten ausgestattet, dass es auch nach dem zehnten Rennen noch neue Gimmicks zu bestaunen gibt. So sieht ein guter Fun-Racer aus: Schnell, unkompliziert und originell.

TESTURTEIL NEW YORK RACE

73

ENTWICKLER Wanadoo
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 400, 64 MB RAM, HDD: 600 MB
EMPFOHLEN Pentium 800, 128 MB RAM, HDD: 600 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	75%



Soul Reaver 2



PS2 LÄSST GRÜSSEN Speicherpunkte wie dieser sollten in der heutigen Zeit eigentlich nicht mehr sein – zumal sich die zahlreichen Zwischensequenzen nicht abbrechen lassen.



ÜBERZAHL Gegen mehrere Gegner gleichzeitig macht es am meisten Spaß.

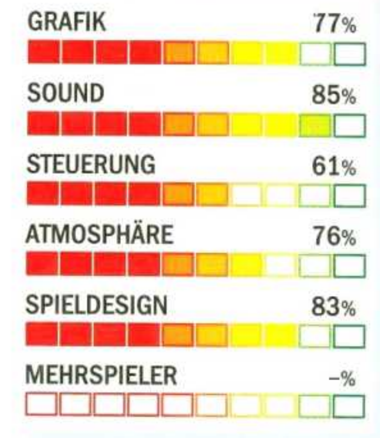


NAHANSICHT Bei solchen Kamerafahrten erkennen Sie zwar die detailreichen Modelle sehr schön, ein genauer Angriff lässt sich allerdings nicht durchführen.

Düster, spannend und blutig: Seelen-Räuber Raziel ist wieder da und er ist mächtig sauer.

Man kann es ihm kaum verdenken – schließlich landet der Ex-Vampir unversehens in einem Zeitstrudel, wird eines Teils seiner Macht beraubt und zu allem Überfluss verliert er auch noch Erzfeind Kain aus den Augen. Also auf ein Neues: Sie steuern den rachsüchtigen Raziel aus der **Tomb Raider**-Perspektive durch die düstere Gothic-Welt, hauen im Sekundentakt Köpfe ein und lösen nebenbei ein paar kleinere Rätsel. Eingewoben ist das Ganze in eine packende Storyline, die – konsolentypisch – auffallend häufig durch Zwischensequenzen in der Spielgrafik weitergesponnen wird. Die reichlichen Kämpfe finden in Echtzeit statt – mal gegen die Gegner und mitunter auch gegen die unglückliche Kameraführung. Haben Sie einem Widersacher kräftig zugesetzt, verharrt dieser regungslos und Sie müssen einen entscheidenden und je nach Waffenart ziemlich blutigen Todesschlag anbringen. Bei Exitus wird die Seele Ihres Feindes frei und kann zur Regeneration der eigenen Lebensenergie aufgesaugt werden. Man ahnt schon, dass Raziel ein recht seltsames Kerlchen ist, aber es kommt noch besser: Der Bursche existiert nämlich auf zwei Ebenen gleichzeitig und kann jederzeit hin und her pendeln. Die meiste Zeit verbringen Sie in der materiellen Sphäre; wenn dort eine verschlossene Tür den Weg versperrt, wechseln Sie in die spirituelle Welt und siehe da – weg ist das Ding. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Zieh Leine, Lara – Raziel ist eine Nummer zu cool für dich!

Rache-Engel Raziel ist ein Protagonist nach meinem Geschmack: Hart, melancholisch und mit einem trockenen Humor. Dazu noch eine atmosphärisch ungeheuer dichte Story, eine stilvolle Gothic-Umgebung, perfekte Synchronsprecher und viel Pixelblut – da freut sich der morbide Horror-Fan in mir. Für Jugendliche ist das allerdings herzlich wenig geeignet: Im Minuten-Rhythmus muss ich Köpfe abschlagen, Leiber aufspießen und Gegner abfackeln. Obwohl **Soul Reaver 2** optisch und akustisch einen wesentlich besseren Eindruck hinterlässt als der erste Teil, merkt man dem Spiel seine Konsolenherkunft deutlich an. So gut Steuerung und Kameraführung auf der PlayStation und mit Gamepad klappen mögen, so wenig funktioniert das mit Maus und Tastatur. Gelegenheiten, bei denen ich in die völlig falsche Richtung schlage, gibt es alle naselang.

TESTURTEIL
SOUL REAVER 2

80

ENTWICKLER Crystal Dynamics	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 100,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 450, 128 MB RAM, HD: 850 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 256 MB RAM, HD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet unbegrenzt, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	77%
SOUND	85%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	–%



VOLLKONTAKT Durch Schleichen können Sie viele Kämpfe vermeiden – doch bei weitem nicht alle.



VORAHNUNG Gleich wird's wehtun. Ulysses geht in Deckung.

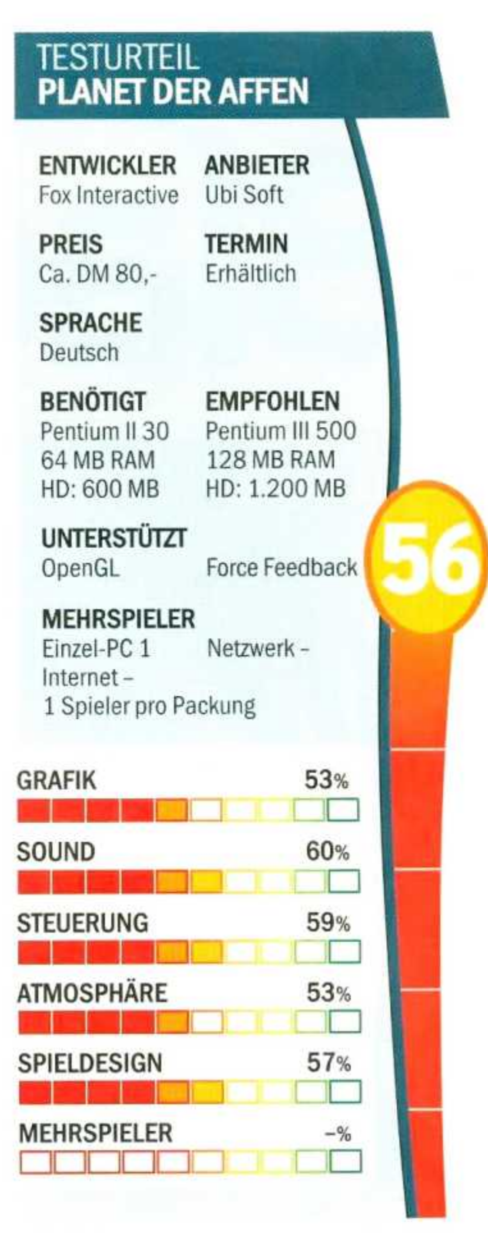
Planet der Affen

Das Spiel zum Film ist nur affig. Der bessere Zeitvertreib: Bananen essen.

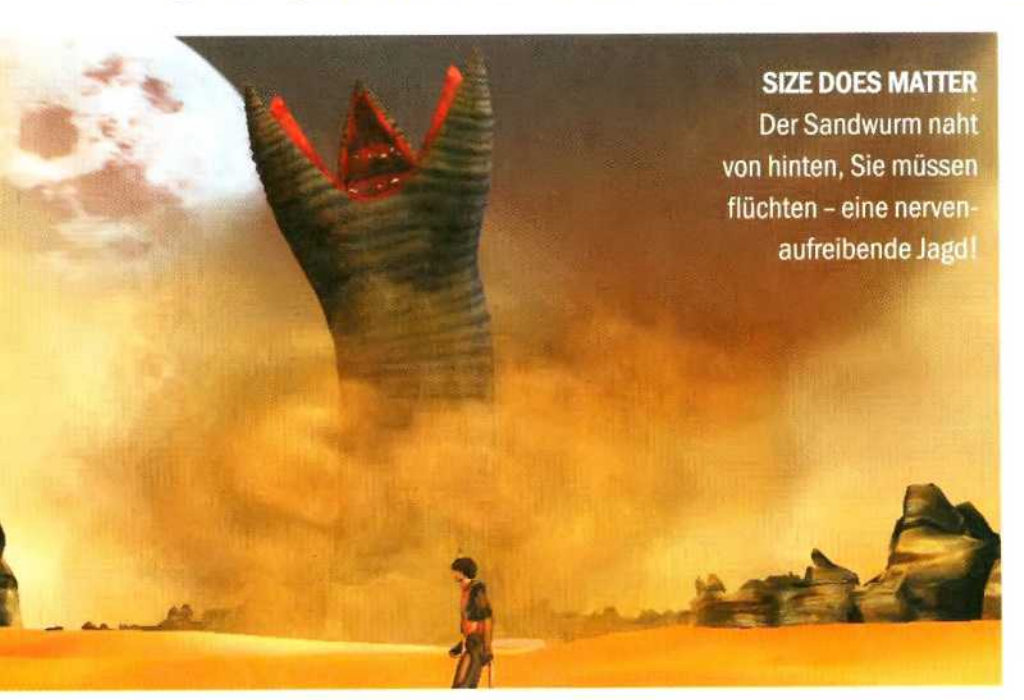
Mehr an den Originalstreifen von 1968 als an Tim Burtons Remake angelehnt, ist gerade das Action-Adventure **Planet der Affen** erschienen. Darin schlüpfen Sie in die Haut des Astronauten Ulysses, der mit einem defekten Shuttle durch Raum und Zeit in eine grausame Primatengesellschaft auf der Erde stürzt, wo Menschen wie Tiere leben, während Gorillas und Paviane mit dem Regierungszepter um sich hauen. Der Revoluzzer in Ihnen macht sich daran, den Unterdrückerstaat zu infiltrieren – bekleidet mit einem sexy Lendenschurz.

Tomb Raider-Spieler fühlen sich auf dem Planeten der Affen zu Hause: Der Blick fällt über Ulysses' Schultern auf verschachtelte Gänge, in denen Sie rennen, schleichen, krabbeln, klettern, Schläge verteilen, schießen, Schlüsselkarten suchen und einfache Rätsel lösen. In der Regel gestaltet sich das aber öde: Zwischen schwarz-braun oder braunschwarz gestrichenen Wänden tapsen Sie eine Weile herum, dann springen Sie über einen Kistenhaufen eine Ebene höher, drücken oben einen Alarmknopf und schalten die so angelockten Wachen aus. Im Kampf müssen Sie auf „Angriff" drücken, wenn Ihr Gegner die Arme senkt, und rückwärts laufen, wenn er schlagen will. Verpatzen Sie das, scheidet Ulysses zügig dahin, was insofern stört, als Speichern ausschließlich zwischen den Levels erlaubt ist.

DANIEL CH. KREISS



Frank Herbert's Dune

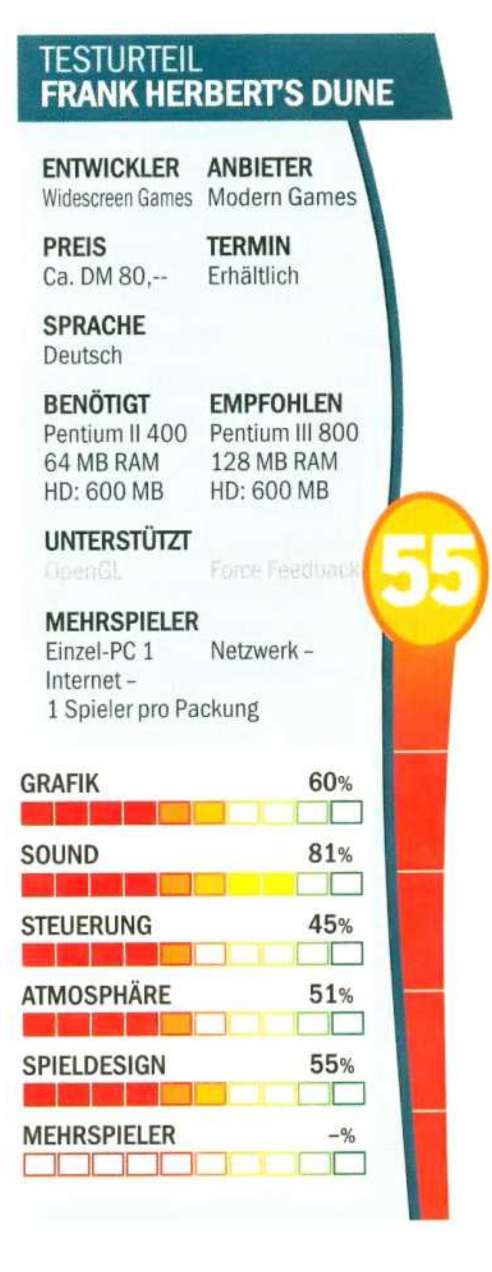


SIZE DOES MATTER Der Sandwurm naht von hinten, Sie müssen flüchten – eine nervenaufreibende Jagd!

Frank Herberts Science-Fiction-Roman wird weiter totgeritten.

Man neigt dazu, Großes von einem Spiel zu erwarten, dem eine große Vorlage zugrunde liegt. Und die Erwartungen werden zum Teil erfüllt: Der Sandwurm zu Beginn ist wahrlich gigantisch. Die Gewöhnlichkeit, die diese Umsetzung aber später ausstrahlt, trifft einen wie ein Schlag ins Gesicht: Als Paul Artreides stapfen Sie in **Outcast**-Manier und mit Maus und Tastatur über die orangenfarbenen, dreidimensionalen Dünen des Wüstenplaneten, reden Nebensächliches mit Ihren Verbündeten, den Fremen, kämpfen gegen Ihre Feinde, die Harkonnen, und vor allem: langweilen sich ein bisschen. Und Speicherpunkte werden vom Programm festgelegt. Also immer wieder von vorne anfangen. Das Einzige, was nachhaltig unser Interesse an dem Titel wecken konnte, ist dieses Multikanal-Animationssystem, von dem der Packungstext spricht. Bezieht sich das auf die Lippenbewegungen der Figuren, die oft nicht synchron zum vertonten Text ablaufen? Oder ist damit gemeint, dass die Gegner Paul Artreides auch dann aufspüren, wenn er, wie vom Spielprinzip vorgesehen, behutsam um Ecken schleicht? Vielleicht ist es nur heiße Luft, dazu angetan, etwaige Käufer Großes erwarten zu lassen.

THOMAS WEISS







MechWarrior 4: Black Knight


LOHNENSWERT Ein Kampfroboter verwandelt sich in einer bildschönen Explosion vom Stahlmonster zum Aschehaufen.


STRAHLEMANN Wer gut zielt, kann sich beim Schießen mit den präzisen Laserwaffen auf eine der sieben Trefferzonen beschränken.


OPULENT Für eine Roboter-Simulation ist die eckige Grafik vorbildlich gelungen.

Mehr Roboter, mehr Waffen, mehr Strategie. So stellt sich Microsoft eine Missions-CD vor – und verzichtet auf eine Story.

Black Knight erzählt seine Geschichte (ein verstoßener Soldat kämpft als Söldner für die ehemals verhassten Steiners) nur über lieblose Funksprüche. Die Spieldesigner haben ihren Schwerpunkt offensichtlich auf den Spielinhalt gelegt – was ja eigentlich auch nicht schlecht ist. Die dynamische Kampagne besteht aus 20 abwechslungsreichen Missionen. Dabei sind einzelne Gegner zu vernichten, der Nachschub zu sichern oder im Team Basisgebäude dem Erdboden gleichzumachen. Als „Fahrzeug" stehen vom blitzschnellen Uller bis zum mächtigen Black Knight fünf neue Mechs zur Auswahl, auf die der Spieler seine Waffen schrauben darf. Diese findet man nicht nur als Wrackteile auf dem Schlachtfeld, sondern man kann sich auch auf dem Schwarzmarkt eindecken. Von Zeit zu Zeit gibt es da wahrhaft Furcht einflößende Waffen zu kaufen – wer brav seine Sekundärziele erfüllt, hat bald Geld zum Großeinkauf. Dank neuer Mechs und neuer Waffen ist **Black Knight** strategischer zu spielen als das Hauptprogramm. Dennoch sind einige Missionen nur mit einem einzigen Waffentyp zu schaffen – Ausprobieren ist unumgänglich.

Für eine Kampfroboter-Simulation sind Grafik und Sound nach wie vor sehenswert, andere 3D-Action-Shooter zeigen aber längst mehr Details. Nicht einmal die unpräzise und komplizierte Maus-/Tastatur-Steuerung hat Cyberlore überarbeitet. HARALD WAGNER

TESTURTEIL MECH WARRIOR 4

80

ENTWICKLER Cyberlore	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. DM 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 571 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 571 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 32, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 32

GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	84%

MEINUNG
HARALD WAGNER



Für das notwendige Flair hätte eine gut erzählte Geschichte völlig ausgereicht.

MechWarrior 4: Black Knight bietet so ziemlich alles, was von einer guten Zusatz-CD zu erwarten ist. Neue Missionen, neue Einheiten, neue Waffen, neue Landschaften – und von allem in ausreichender Menge. Was dem Paket fehlt, ist schlicht und einfach Flair. Dafür hätte es nicht einmal zeitgemäßer Grafiken bedurft, eine packende und mit Videosequenzen erzählte Geschichte hätte völlig ausgereicht. Dass die Entwickler so etwas können, haben sie mit **MachWarrior 4: Vengeance** längst bewiesen. Vermutlich liegt es eher an übertriebener Sparsamkeit als an Lieblosigkeit, dass **Black Knight** keine Videos gegönnt wurden. Mit den ganzen Neuerungen ist **Black Knight** immerhin ein Muss für strategisch versierte Besitzer des Hauptprogramms, denen die etwas schlichte und kühle Präsentation kein Kopfzerbrechen bereitet.

Silent Hunter 2


SCHLECHTE AUSSICHTEN Neben der Seekarte ist der Navigationsbildschirm der wichtigste Aufenthaltsort des Spielers.

Silent Hunter 2 ist eine U-Boot-Simulation der ganz, ganz alten Schule - und **dennoch unterhaltsam.**

Das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte **Silent Hunter 2** verschafft dem Genre zwar jede Menge simulierte U-Boot-Typen, aber keinerlei neue Impulse. Die in eine lineare Kampagne eingebundenen Missionen sind inhaltlich recht gewöhnlich. Wie üblich muss man in der Rolle eines U-Boot-Kommandanten kleinere Seegebiete feindfrei halten, schwer gepanzerte Zerstörer vernichten, Jägern entkommen oder Transportschiffe aus ihrem Verband locken und versenken. Die stets zahlreich vorhandenen Schlachtschiffe werden von einer mangelhaften Gegnerintelligenz gesteuert, weshalb sich **Silent Hunter 2** erfreulich actionbetont spielt.

Die Bedienung der insgesamt neun Schalttafeln und fünf 3D-Ansichten geht angenehm leicht von der Hand, aufwendige Arbeiten wie das Identifizieren und Lokalisieren von Schiffen übernimmt ohnehin stets eine Automatikfunktion. Realismus sucht man in diesem Spiel vergebens, dafür findet man aber durchaus so etwas wie Flair, Action und Spannung – und damit auch Spielspaß. Wer eine Simulation sucht, ist mit **Sub Command** weitaus besser bedient.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL SILENT HUNTER 2

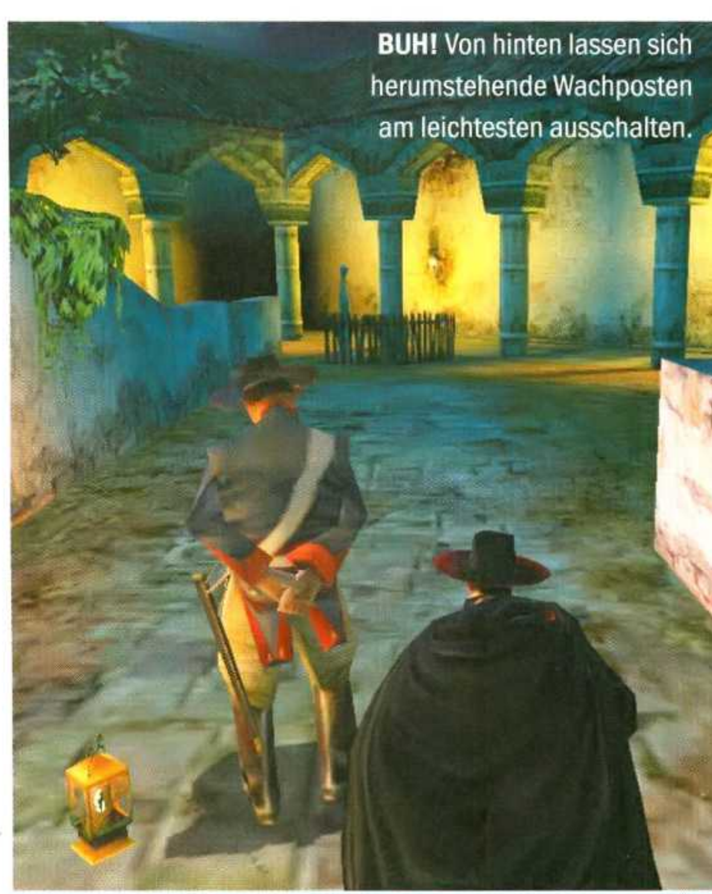
ENTWICKLER	ANBIETER
Ultimation	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 90,-	13.12.2001
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 64 MB RAM HD: 649 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 779 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	16%
SOUND	10%
STEUERUNG	55%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	–%

53

Zorro

Z steht für Zorro, **MS für miese Steuerung.** In Utero verspielt mit dieser Umsetzung Chancen.


BUH! Von hinten lassen sich herumstehende Wachposten am leichtesten ausschalten.


UMDREHEN, STILLGESTANDEN! Jetzt ritzt Zorro ein Z in die Uniform.

Die Figuren sehen mit ihren vermeintlich aufgeklebten Schnurrbärten im Vorspann so aus, als wären sie im Löwenkostüm zu einem Faschingsball erschienen. Die Grafik im Spiel ist besser: Sie lassen Zorro elegant durch sieben Levels wandern, sollen Gegenstände finden und Personen retten. Dahinter verbirgt sich ein weiterer **Tomb Raider**-Abklatsch, den man mit zusätzlichen Features aufgebläht hat. Zorro kann schleichen, in der First-Person-Perspektive mit der Pistole schießen und im Zweikampf den Degen schwingen. Und das funktioniert so: Vier Pfeile rauschen über den Bildschirm, Sie müssen mit den Cursortasten die angezeigte Richtung drücken. Wer alles richtig gemacht hat, darf beeindruckenden Fechtszenen beiwohnen. Das ist so ziemlich das Einzige, was einwandfrei klappt. Der Rest artet in einem Kasperletheater aus, das man sonst nur mit zwei Promille zustande bringt: Sie wissen aufgrund der Kameraperspektive nie, in welche Richtung Sie laufen – und wer die Sicht mit der Maus anpassen will, kriegt einen Drehwurm. Sorry, liebe Entwickler, auf die Spielepackung hätte „MS" statt „Z" gemusst!

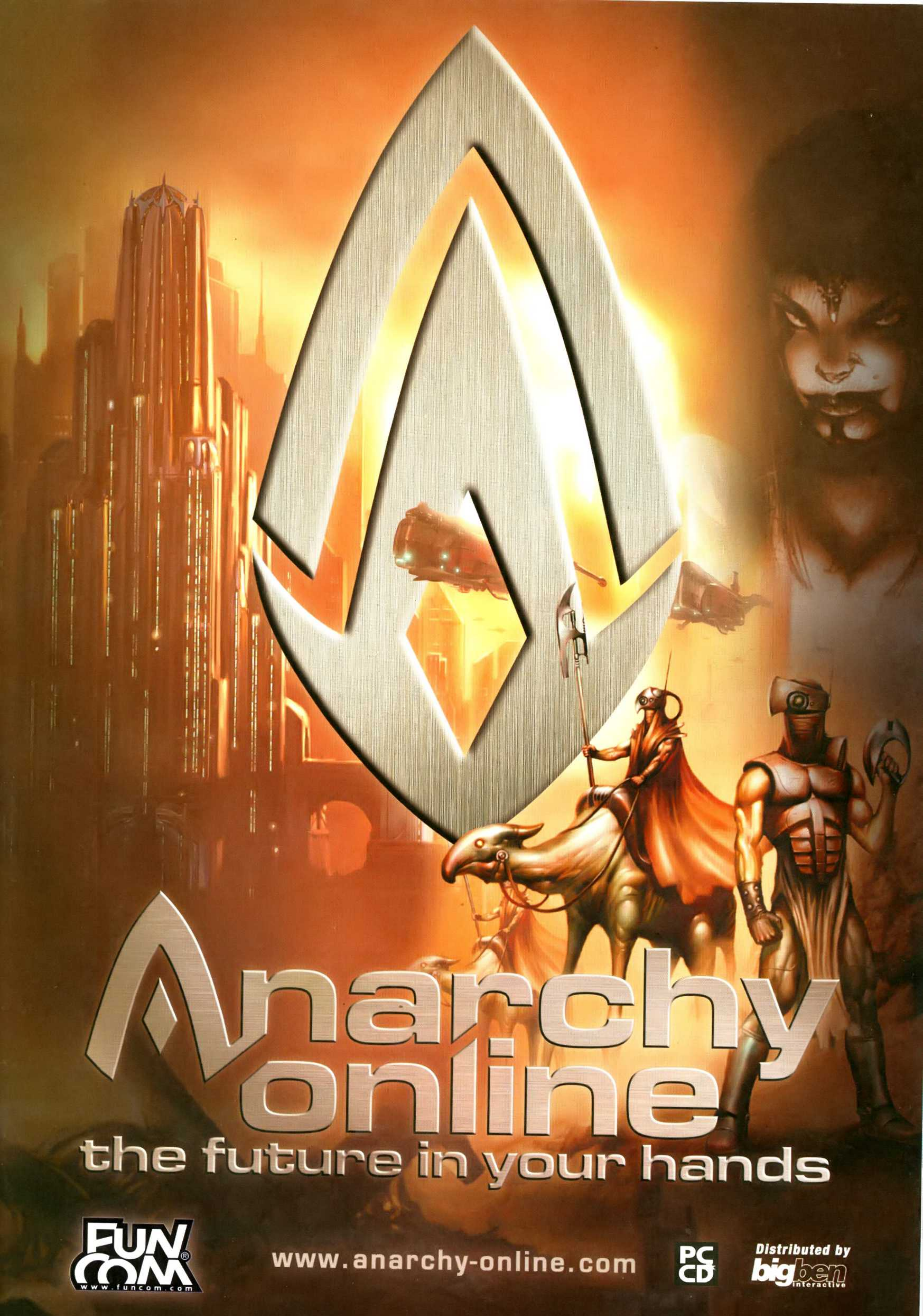
THOMAS WEISS

TESTURTEIL ZORRO

ENTWICKLER	ANBIETER
In Utero	Modern Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 70,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 400 64 MB RAM HD: 100 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	68%
SOUND	80%
STEUERUNG	34%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	–%

55


Anarchy
online
the future in your hands
FUNCOM®
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben
interactive

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE]   JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]



AKTUELLE KAUFTIPPS

Dark Age of Camelot

Ausgabe: 01/02
Anbieter: Vivendi-Universal
Preis: Ca. DM 100,-

In diesem Monat setzt sich **Dark Age of Camelot** auf Anhieb in der Spitze der Online-Rollenspiele fest. **Everquest** muss zittern: Ohne große Neuerungen, aber mit viel Feinschliff im Detail gräbt Mythic Entertainment dem bisherigen Genre-Spitzenreiter Wasser und Spieler ab. Im Vergleich zu **Anarchy Online** sticht ganz besonders der durch ausgiebige Beta-Phasen sichergestellte bugfreie Start ins Auge. Dank der schnellen und stabilen Server machte das Online-Vergnügen ganz im Gegensatz zum Horror-Launch der Anarchie-Welt schon in den ersten Wochen einen Heidenspaß.





84 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

91 Diablo 2 Special Edition (Classics)



Ein Liebhaberstück: Zum Spiel gibt es ein 100 Seiten starkes **Diablo 2**-Heft und eine DVD mit Making-of-Videos.

Ausgabe: 07/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 50,-

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Ein Add-on der Extraklasse: Unterhaltung, Dramatik und Spannung demonstrieren höchste Rollenspielkunst.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. DM 50,-

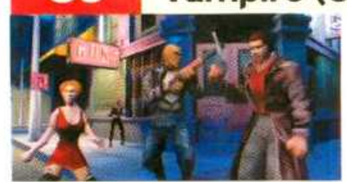
90 Diablo 2: Lord of Destruction



Nachschub für **Diablo 2**-Cracks: Streifen Sie mit Attentäterin oder Druide durch das Barbaren-Hochland.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 60,-

86 Vampire (Classics)



Schaurig-schönes Rollenspiel: Begleiten Sie Vampir Christophe auf der Suche nach Liebe durch die Zeitalter der Moderne.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: ca. DM 30,-

NEU 84 Dark Age of Camelot



Die neue Online-Rollenspiel-Referenz versetzt Sie in die mittelalterliche Mythen- und Sagenwelt des König Arthus.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. DM 100,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
84	**Planescape Torment (Classics)** Virgin Interactive	09/01	DM 20,-
81	**Grim Fandango (Classics)** THQ	07/01	DM 20,-
81	**The Curse of Monkey Island (Classics)** THQ	08/01	DM 20,-
80	**Fallout Apokalypse (Classics)** Virgin Interactive	07/01	DM 50,-
80	**Indiana Jones Adventure Kit (Classics)** THQ	08/01	DM 30,-
79	**Anachronox** Eidos Interactive	08/01	DM 80,-
78	**Arcanum** Vivendi-Universal Interactive	09/01	DM 70,-
74	**Wizards & Warriors (Classics)** Activision	11/01	DM 30,-
73	**Throne of Darkness** Vivendi-Universal Interactive	11/01	DM 80,-
70	**Pool of Radiance 2** Ubi Soft	12/01	DM 150,-
67	**Dragon Riders** Ubi Soft	08/01	DM 60,-
66	**Jack Orlando Director's Cut (Classics)** Jowood	12/01	DM 25,-
64	**Road to India** Virgin Interactive	10/01	DM 80,-
61	**Gorasul** Jowood	10/01	DM 80,-
60	**Myst 3** Ubi Soft	10/01	DM 90,-
50	**Siege of Avalon** Blackstar Multimedia	07/01	DM 30,-
46	**Atlantis 2 (Classics)** Modern Games	10/01	DM 15,-
42	**Atlantis 3** Modern Games	12/01	DM 80,-
40	**Schizm** Infogrames	08/01	DM 80,-
38	**Das Geheimnis von Alamut** Wannadoo	10/01	DM 75,-

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Tendenz	Platz	Spiel	Genre / Anbieter
–	1	**Diablo 2 Add-on**	Action-Rollenspiel | Vivendi
–	2	**Baldur's Gate 2**	Rollenspiel | Virgin Interactive
–	3	**Diablo 2**	Action-Rollenspiel | Vivendi
▲	4	**Vampire: Die Maskerade**	Rollenspiel | Activision
▼	5	**Baldur's Gate 2 Add-on**	Rollenspiel | Virgin Interactive
▲	6	**Anachronox**	Rollenspiel | Eidos Interactive
▼	7	**Gothic**	Rollenspiel | Shoebox
NEU	8	**Planescape Torment**	Rollenspiel | Virgin Interactive
▼	9	**Ultima: Ascension**	Rollenspiel | Electronic Arts
NEU	10	**Flucht von Monkey Island**	Adventure | Electronic Arts



Dark Age of Camelot

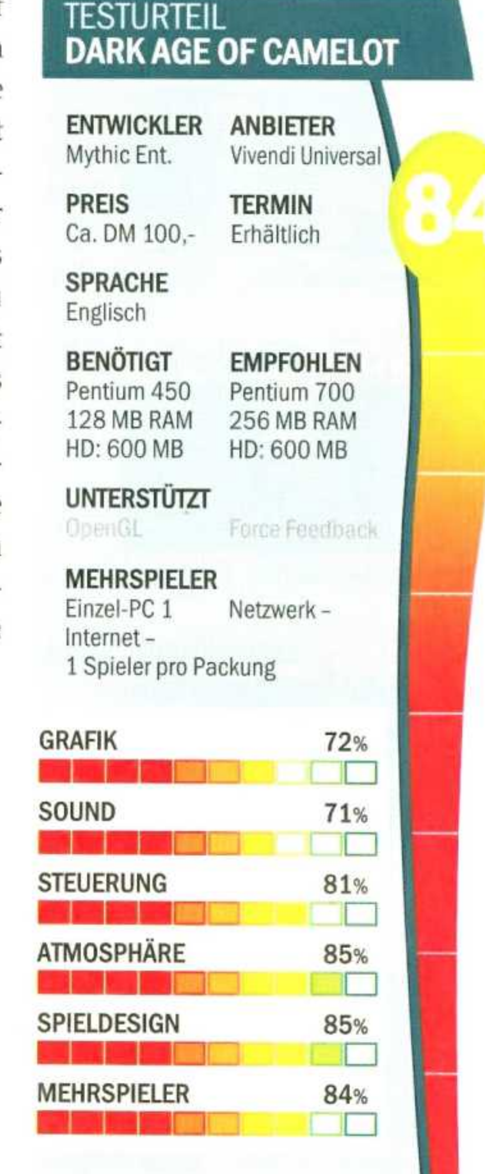


STADTLEBEN Sinnvollerweise gibt es viele kleinere Dörfer mit den lebensnotwendigsten NPCs. Das erspart die in Everquest gefürchteten langen Laufwege.

NÄCHTLICHES SCHARMÜTZEL Die Grafik von Dark Age of Camelot ist gehobener Durchschnitt, wirklich klasse sind nur die Licht- und Zaubersprucheffekte.

Der Genre-Thron wackelt bedenklich: Everquest hat starke Konkurrenz bekommen und die Spieler wechseln scharenweise.

Das hat sogar die Entwickler von Mythic überrascht: Innerhalb von einer Woche war die erste Pressung – stattliche 100.000 CDs – restlos ausverkauft und obwohl der europäische Beta-Test noch gar nicht begonnen hat, können selbst die deutschen Importhändler nur mit den Achseln zucken. Alles weg. **Dark Age of Camelot** hat in der Online-Rollenspiel-Community eingeschlagen wie eine Bombe und ein Ende ist kaum in Sicht – weitere 100.000 hastig nachgepresste Exemplare sind bereits vorbestellt oder schon wieder vergriffen. Die ersten Schritte in der mittelalterlichen Welt von König Arthus zeigen dann auch deutlich, warum man hinter jeder Ecke einem Ex-**Everquestler** über den Weg läuft: **Dark Age of Camelot** spielt sich wie eine auf Hochglanz polierte Neuauflage des Klassikers. Bedienung, Chat-System und Kampfsequenzen sind an **Everquest** angelehnt und von dessen Kinderkrankheiten kuriert worden. Insgesamt stehen 33 Charakterklassen und zwölf Rassen in drei verschiedenen Welten zur Auswahl. Diese Welten unterscheiden sich nicht nur optisch voneinander, sondern liegen auch untereinander im Dauer-Clinch – wem das Monsterkloppen auf Dauer zu eintönig wird, der schnappt sich einfach ein paar Kumpels und fällt in das Reich des Gegners ein. Etliche Quests und zufällig generierte Mini-Aufträge – so genannte Tasks – runden das Ganze auch für Solo-Spieler angenehm ab. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
DARK AGE OF CAMELOT

84

ENTWICKLER Mythic Ent.	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. DM 100,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT Pentium 450, 128 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 700, 256 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	%
GRAFIK	72%
SOUND	71%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	84%

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Kaum von der Everquest-Sucht geheilt, leide ich nun am Camelot-Fieber.

Wenn mir ein mieser Goblin nach dem Leben trachtet, ich nur noch einen Level von meinem ersehnten Zauberspruch entfernt bin und meine Gildenkameraden wissen wollen, wann zum Teufel ich endlich in den Dungeon komme, dann ... naja, dann habe ich einen Spaß wie schon lange nicht mehr. Ich gehöre zu den bekennenden Umsteigern – fast zwei Jahre **Everquest** sind einfach genug und bei **Dark Age of Camelot** habe ich endlich wieder das Gefühl, ich könnte etwas entdecken, das noch keiner entdeckt hat, etwas finden, das noch keiner gefunden hat, oder etwas verprügeln, das noch keiner verprügelt hat. Klar, es gibt sie, die fanatischen EQ-Nörgler, die sich über Grafik, Sound und weiß der Kuckuck über was noch alles beschweren, aber objektiv betrachtet ist **Dark Age of Camelot** das beste Online-Rollenspiel, das Sie derzeit käuflich erwerben können. Umsteigen lohnt sich!



www.Saitek-world.de
Neu: Saitek
Force Feedback plus *
Wheel R440
TM
*TOUCH SENSE
technology
Search
Klicken Sie, um einem Hyperlink zu folgen
Saitek - Worldwide underground intelligence
News and Updates
Saitek underground shop
The new Book "Hacking Windows"
Java- and security script CD-ROM
Underground package #1
The original Saitek Member T-shirt
Cyborg 3D
Optical Mouse Pro
www.bannerburner.de

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig:** Keine Versandkosten ab 3000 DM Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.

Intel & AMD

	DM
AMD Duron 800MHz	119,90
AMD Duron 1000MHz	179,90
AMD Athlon 1000MHz "C" TB	209,90
AMD Athlon 1333MHz "C" TB	269,90
AMD Athlon XP 1500+	314,90
AMD Athlon XP 1600+	329,90
AMD Athlon XP 1700+	399,90
AMD Athlon XP 1800+	509,90
Intel Celeron 1,1GHz 128KB FCPGA tray	239,90
Intel Celeron 1GHz 128KB FCPGA Box	299,90
Intel P4 1,5GHz Sockel 478 Box	449,90
Intel P4 1,8GHz Sockel 478 Box	679,90
Intel P4 1,9GHz Sockel 478 Box	774,90
Intel P4 2,0GHz Sockel 478 Box	1190,90
Intel PIII 1GHz 256KB FCPGA EB tray 133	499,90

IDE & SCSI-Festplatten

20.4GB IDE Western Digital WD200EB	179,90
20.4GB IDE Maxtor 541DX 2B020H1 5400rpm	189,90
40.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	249,90
40.0GB IDE Western Digital 400BB 7200rpm	259,90
41.0GB IDE IBM IC35L040 7200rpm	249,90
60.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	363,90
60.0GB IDE Western Digital 600AB 5400rpm	279,90
61.5GB IDE IBM IC35L060 7200rpm	319,90
80.0GB IDE Maxtor Diamondmax 4K080H4	399,90
80.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	499,90
100GB IDE Western Digital 1000BB 7200rpm	539,90

CD & DVD-Laufwerke

CD IDE Asus CD-S520 52fach retail	89,90
CD IDE Teac CD-540E 40fach bulk	99,90
DVD IDE AOpen DVD-1648 16*48* retail	169,90
DVD IDE LG DRD-8160B 16*/48* bulk	179,90
DVD IDE LiteOn LTD-163 16*/48* bulk	159,90
DVD IDE Pioneer 106S/SZ 16*/48* bulk	219,90
DVD IDE Toshiba SD-M1612 16*/48* bulk	189,90

CPU-Kühler & Lüfter

Cooler CPU Akasa Silver Mountain ~1,5GHz	79,90
Cooler CPU Alpha PAL8045 SocketA ~1.5GHz	119,90
Cooler CPU BlackNoise GladiatorProS3~1.5	98,90
Cooler CPU CoolerMaster Intel R4 ~2.0GHz	49,90
Cooler CPU CoolerMaster SocketA ~1.5GHz	39,90
Cooler CPU ThermoEngine V60-4210	59,90
Cooler Gehäuse Titan TFD-8025M12B	38,90
Cooler Wärmeleitpaste Arctic Silver II	19,90

Mainboards für AMD & Intel-CPU´s

DM	
319,90	Abit BL7 Intel Sockel 478 Pentium IV
389,90	Abit KG7-RAID AMD Athlon AMD761Chipset
419,90	Abit TH7-2 Socket 478
289,90	Asus A7A266/550/WOA SocketA
399,90	Asus P4-T Sockel-423 bis 1,8GHz
375,90	Asus P4B Sockel-478 Intel i845 Pentium 4
235,90	Asus TUSL2-C/WOA/Intel815ep für FCPGA
259,90	ENMIC 4BBX+ Intel Sockel 478 Retail
309,90	ENMIC 8KAX+Pro AMD SocketA AMD761 Raid
239,90	ENMIC 8TTX+ AMD SocketA VIA KT133A Raid
299,90	Epox EP-8 K7A+ RAID AMD Athlon AMD 761
255,90	Epox EP-8 KHA AMD Athlon VIA-KT266
249,90	Epox EP-8 KTA3 Pro+ AMD Athlon VIA-KT133A
282,90	Gigabyte 7DXR Raid SocketA Retail ATA100
309,90	Gigabyte GA-8IDX Sockel 478 Pentium IV
299,90	MSI 6330 K7T Turbo-R SocketA VIA KT133A
339,90	MSI 6380 K7T-266 Pro-Raid SocketA VIA-KT
272,90	MSI 6380 K7T-266 Pro/LE SocketA bulk

Grafikkarten + Game-Power

169,90	Abit 64MB Siluro T400 GeForceII MX TVOut
759,90	Asus 64MB V8200 GeForce3 Pure Retail
819,90	Asus 64MB V8200 GeForce3 DeLuxe Retail
419,90	Asus 64MB V7700-Ti GeForce2 DeLuxe
589,90	Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 DeLuxe
609,90	ATI 64MB Radeon 8500 DDRRAM AGP ViVo
69,90	ATI 8MB Xpert 98 SGRAM PCI bulk
119,90	Elsa 32MB Gladiac GForce2 MX AGP bulk
219,90	Elsa 64MB Gladiac511 GForce2 MX400 AGP
519,90	Elsa 64MB Gladiac721 Titanium GeForce3
349,90	Gainward 64MB GeForce2 Pro 450
259,90	Matrox 32MB Millenium G550DH AGP bulk DH
199,90	MSI 32MB StarForce 833 GeForce2MX400 Pro
659,90	MSI 64MB StarForce 822 GeForce3 TV-OUT
349,90	MSI 64MB StarForce 831 GeForce2PRO TVOut

CD Writer & Brennsoftware

179,90	CD Writer IDE AOpen 12*10*32* CDW1232A B
239,90	CD Writer IDE AOpen 24*10*40* CDW2440A
249,90	CD Writer IDE LiteOn 24*10*40* retail
359,90	CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA bulk
389,90	CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA Retail
269,90	CD Writer IDE Ricoh MP7200A-DP 10*20*40*
249,90	CD Writer IDE Teac CDW-516E 16*10*40*
299,90	CD Writer IDE Teac CDW-524E 24*10*40*
319,90	CD Writer IDE Yamaha CRW2200E bulk
279,90	CD Writer SCSI Yamaha CRW2100S RW retail
19,90	CD-Writing NERO Burning Rom 5.5 OEM

Games, Joysticks, Gamepads Notebooks, Komplett-PC's...

www.e-bug.de

... immer ein bitchen schneller!!

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Postfach 12 63 31070 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852190
Fax: 0 51 81-852180

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE]   HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Rally Championship 2002

Die Auswahl an Rallye-Simulationen wird unübersichtlicher: **Pro Rally, Rally Trophy, Colin McRae Rally 2.0, Paris-Dakar Rally**, jetzt **Rally Championship 2002** von Ubi Soft. Dabei wissen wir aus Umfragen, dass viele PC-Games-Leser statt austauschbarer Formel-1-Simulationen und Rallye-Spielen lieber eine weitere **Need for Speed**- oder **Bleifuß**-Folge hätten. Wer es leid ist, ständig über den Hockenheimring oder durch verschneite finnische Wälder zu brettern, muss sich mindestens bis zum Erscheinen von **Mercedes-Benz Champions** gedulden.

Ausgabe: 01/02
Anbieter: Ubi Soft
Preis: ca. DM 90,-

82 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Sport-Spiele der letzten sechs Ausgaben:



89 NHL 2002

Wenn's ein bisschen mehr sein darf als ein zugefrorener Dorfweiher: Rasante Eishockey-Action, 1a NHL-Atmosphäre.

Ausgabe: 11/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90

88 FIFA 2002

Traumpässe, Traumtore, Traumstimmung: In den FIFA-Stadien ist die Fußballwelt noch in allerbester Ordnung.

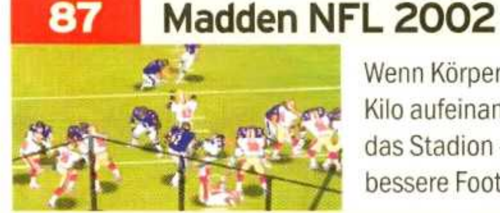
Ausgabe: 12/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90,-

NEU 88 Motorcity Online

Kreditkartenbesitzer mit Internet-Zugang rasen schon jetzt mit aufgemotzten Ami-Schlitten über US-Server.

Ausgabe: 01/02 | EA Games | Preis: ca. DM 120,-

87 Madden NFL 2002



Wenn Körper jenseits der 100 Kilo aufeinander prallen, tobt das Stadion – es gibt keine bessere Football-Simulation!

Ausgabe: 10/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90,-

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Weil Ubi Soft den KI-Patch für **F1 Racing Championship** bislang schuldig bleibt, ist **Grand Prix 3** unser Formel-1-Primus.

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | Preis: ca. DM 40,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
86	**Grand Prix 3** Infogrames	09/01	DM 40,-
NEU 82	**Rally Championship 2002** Ubi Soft	01/02	DM 90,-
NEU 82	**Moto Racer 3** Electronic Arts	01/02	DM 90,-
NEU 82	**Tennis Master Series** Virgin Interactive	01/02	DM 80,-
80	**Rally Trophy** Jowood	12/01	DM 90,-
NEU 76	**Microsoft Flight Simulator 2002** Microsoft	01/02	DM 120,-
NEU 76	**Mat Hoffman's Pro BMX** Activision	01/02	DM 80,-
76	**F1 2001** Electronic Arts	12/01	DM 90,-
NEU 74	**Master Rallye** Virgin Interactive	01/02	DM 90,-
73	**Open Kart** Virgin Interactive	09/01	DM 80,-
NEU 72	**RTL Skispringen 2002** THQ	01/02	DM 50,-
70	**Tiger Woods PGA Tour 2002 (Classics)** Electronic Arts	10/01	DM 30,-
69	**Bleifuß (Classics)** Virgin Interactive	10/01	DM 15,-
69	**Train Simulator** Microsoft	09/01	DM 120,-
67	**4x4 Evolution (Classics)** Take 2	08/01	DM 20,-
67	**Roland Garros 2001** Cryo	07/01	DM 80,-
67	**Leadfoot** Take 2	09/01	DM 50,-
NEU 64	**Supercar Street Challenge** Activision	01/02	DM 80,-
NEU 62	**RTL Medikopter 117** THQ	01/02	DM 50,-
61	**Fly! 2 (Classics)** Take 2	09/01	DM 80,-

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Tendenz	Platz	Spiel	Genre / Anbieter
▲	1	**FIFA 2002**	Fußball-Simulation | EA Sports
▼	2	**NHL 2002**	Eishockey-Simulation | EA Sports
–	3	**FIFA 2001**	Fußball-Simulation | EA Sports
NEU	4	**F1 2001**	Formel-1-Simulation | EA Sports
▲	5	**Colin McRae Rally 2.0**	Rallye-Simulation | Codemasters
▼	6	**Grand Prix 3**	Formel-1-Simulation | Infogrames
▼	7	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	Fun-Sport | Activision
▼	8	**Need for Speed: Porsche**	Rennspiel | EA Games
–	9	**NBA Live 2001**	Basketball-Simulation | EA Sports
–	10	**F1 Racing Championship**	Formel-1-Simulation | Ubi Soft



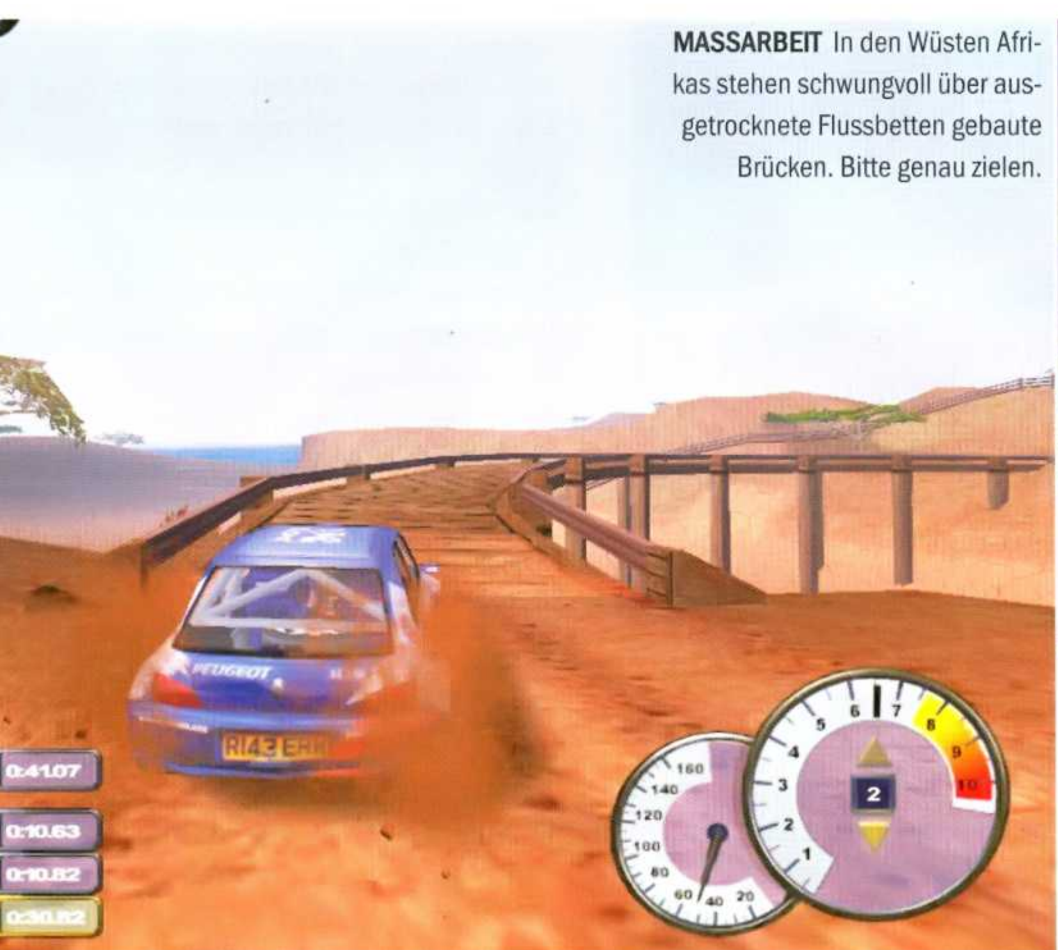
Rally Championship 2002

Nur einen Monat nach Rally Trophy wagt **ein neuer Kandidat den Angriff auf Colin McRae 2.** Diesmal soll eine ordentliche Portion Realismus den alten Genre-Champ aus der Siegesspur drängen.

Colin McRae 2 ist mit seiner vorbildlichen Kombination aus anspruchsvollen Strecken und einem glaubwürdigen, aber dennoch action-betonten Fahrmodell die nahezu perfekte Rallye-Simulation. Doch diese ist mit ihren zwölf Monaten schon arg in die Jahre gekommen – es wird Zeit für einen Wechsel. Wenn dies einem Spiel gelingen kann, dann wohl **Rally Championship 2002**. Dank der langen Tradition dieser Reihe (**Rally Racing 97**, **International Rally Championship**, **Rally Championship 99**, **Rally Championship Edition 2000**) können die Entwickler auf sieben Jahre Erfahrung zurückgreifen und entsprechend realistisch Strecken und Fahrzeuge simulieren.

Dies ist ihnen auch gelungen: Die Pisten haben (was leider alles andere als selbstverständlich ist) allesamt eine realistische Breite, sind von Bäumen, Sträuchern, Felsen und vielem mehr gesäumt, verlangen Fahrern und Wagen das Letzte ab und gestatten sogar die eine oder andere Abkürzung. Die Fahrzeuge sind ebenso gut gelungen. Simuliert werden die offiziellen Werkswagen der Rallye-Saison 2001, die optisch exakt ihren Vorbildern entsprechen. Auch fahrerisch machen die Boliden einen überzeugenden Eindruck – reaistischer nachgebildete Wagen waren bislang jedenfalls noch nicht auf einem Monitor zu bestaunen. Bei hohen Geschwindigkeiten haften die Fahrzeuge dank ihrer Spoiler wie Klebstoff am Boden und auch bei normalem Tempo geraten sie nicht so übertrieben leicht ins Schleudern beziehungsweise Driften wie die Wagen in anderen Rallye-Simulationen. Dies ist aber leider zugleich einer der dicksten Minuspunkte an **Rally Championship 2002**: Vor allem, wenn man die Tastatur als Eingabegerät verwendet, ist es wesentlich einfacher und schneller, um eine Kurve zu driften, anstatt sie ordentlich auszufahren. Im Normalfall zieht man dazu einfach die Handbremse, in diesem Spiel verliert man dabei allerdings rasch an Geschwindigkeit und kontrollierbar ist der Drift auch nicht unbedingt. Wie man dennoch in den Genuss des spektakulären Seitwärtsfahrens kommt, beschreibt der Extra-Kasten.

Wie üblich bietet auch **Rally Championship 2002** eine Meisterschaft, die aus mehreren Einzelrallyes besteht, die wiederum etliche Wertungsprüfungen mit sich bringen und einzeln gefahren werden können. Die sechs Rallyes mit ihren jeweils vier ca. zehn Kilometer langen Prüfungen führen durch Sand- und Eis-



MASSARBEIT In den Wüsten Afrikas stehen schwungvoll über ausgetrocknete Flussbetten gebaute Brücken. Bitte genau zielen.



VORWÄRTS TASTEN Die wenigen Nachtfahrten sind trotz der freundlichen Streckenbeleuchtung nur mit Wagemut zu gewinnen.

Besser beifahren

Wer hat sich noch nicht über unpassende Tipps vom Beifahrer geärgert? Rally Championship 2002 macht Schluss mit diesem Übel.



BAUKASTEN Jeder Balken steht für einen Satz des Beifahrers. Der geeignete Abstand zum beschriebenen Objekt muss in viel Kleinarbeit selbst gefunden werden.

Lehmpiste, Sonnenschein, Tempo 200. Sanft entschwindet die Strecke hinter einer Bergkuppe – um vor einer bedrohlichen Felswand einen harten Knick zur Seite zu machen. Sekundenbruchteile vor der Kollision warnt der Beifahrer: „Unerwartete 90 rechts". Natürlich zu spät. **Rally Championship 2002** ist wie fast jede andere Rallye-Simulation voll von diesen Unzulänglichkeiten.

In **Rally Championship** ist das so genannte Gebetsbuch beziehungsweise Route-Book – das Buch, in dem Abzweigungen, Gefahrenstellen, oder Kurven eingetragen sind – editierbar. So lässt sich festlegen, an welcher Stelle der Beifahrer beginnt, eine Kurve anzukündigen oder vor einer Gefahr zu warnen. Textbausteine wie „Nicht einsehbar" oder „Nicht schneiden" ermöglichen Variationsmöglichkeiten, freie Texte sind allerdings nicht möglich.

Der Aufwand für ein eigenes Gebetsbuch ist leider sehr hoch. Zuerst muss die Kurve gefunden werden, vor der gewarnt werden soll. Anschließend fährt man ein paar hundert Meter zurück, um die Warnung einzutragen, zum Schluss fährt man nochmals weit zurück, um die Passage mit Renngeschwindigkeit auf ihr Timing zu testen.



BLINDFLUG Die beiden Cockpit-Perpektiven nehmen zwar viel Sicht, man fühlt sich aber bald wie hinter dem Steuer eines echten Wagens.

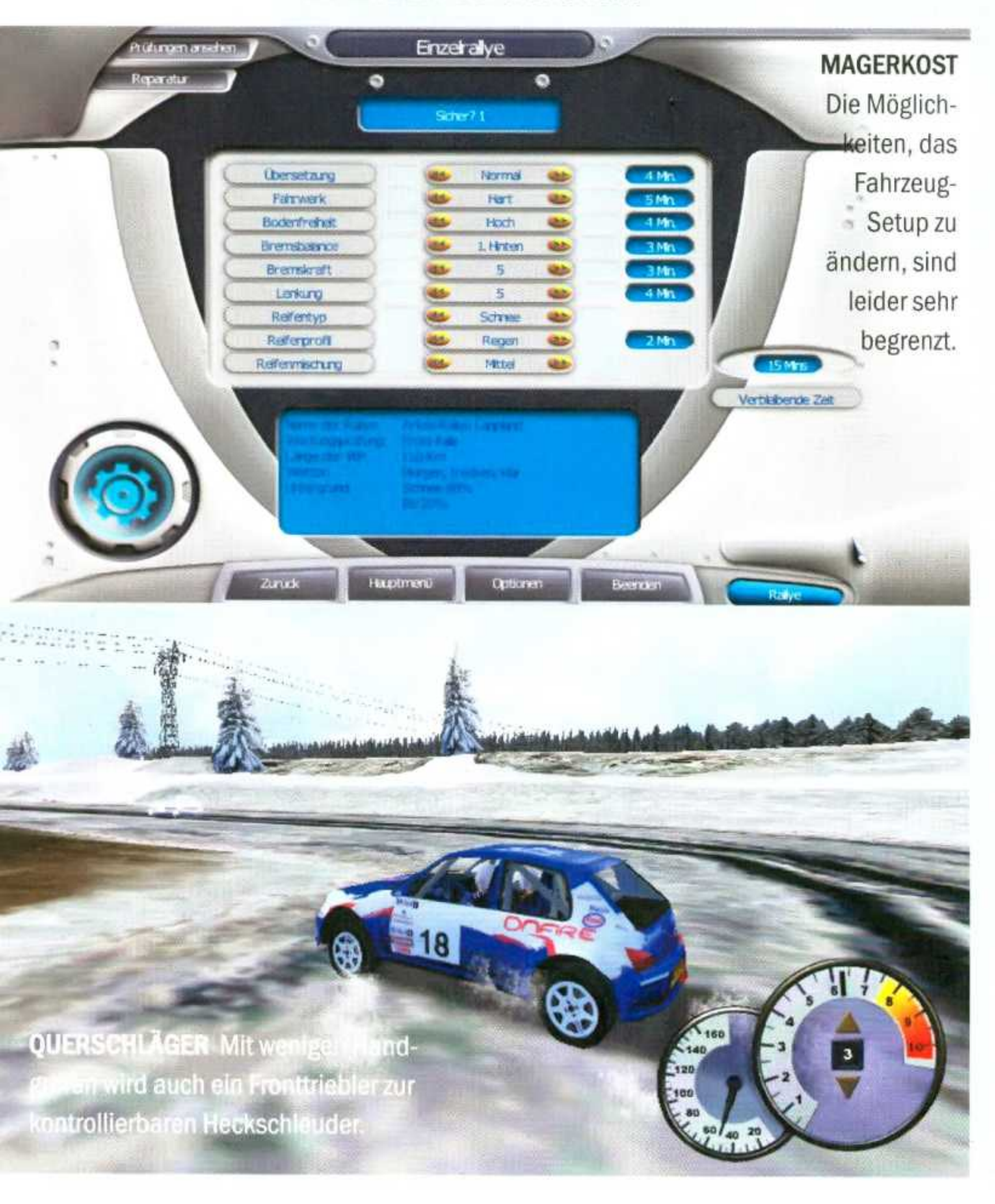
RUTSCHPARTIE Auf den Schnee- und Eispisten Lapplands muss man zeigen, welch kaltblütiger Teufelskerl man ist.



TIEFE SONNE Gut für die Sicht, schade fürs Aussehen: Die sehenswerten Blendeffekte von Rally Trophy sucht man in Rally Championship vergebens.

Driften leicht gemacht

Mit geringem Aufwand kann man sich selbst ein Drift-gerechtes Setup basteln – auf Kosten der Sicherheit.



MAGERKOST Die Möglichkeiten, das Fahrzeug-Setup zu ändern, sind leider sehr begrenzt.

QUERSCHLÄGER Mit wenigen Handgriffen wird auch ein Fronttriebler zur kontrollierbaren Heckschleuder.

Rally Championship 2002 bietet vergleichsweise wenige Möglichkeiten, das Fahrzeugsetup den persönlichen Vorlieben anzupassen. Insbesondere die Gewichtsverteilung lässt sich nicht ändern. Da es zudem in der Simulation keine klassischen Heckschleudern gibt, muss man – um einen Drift auszulösen – bremsen oder wenigstens vom Gas gehen. Ein hart abgestimmtes Fahrwerk ist der Schlüssel zu einem kontrollierten Driften. Um dennoch Sprünge und Bodenwellen zu überstehen, muss die Bodenfreiheit auf das maximale Maß erhöht werden. Damit wird der Wagen allerdings sehr instabil und gerät leicht ins Schleudern, mit etwas Übung fängt man die meisten Rallye-Fahrzeuge aber schnell wieder ein. Um seinen Rennwagen einfacher wieder in den Griff zu bekommen und um kontrolliert ins Driften zu kommen, bietet sich eine nach hinten verschobene Bremsbalance an. Diese Methode ist weitaus genauer als das übliche Handbremse-Ziehen, allerdings sinkt die generelle Bremswirkung auf ein gefährliches Maß.

wüsten sowie über Schotter und Asphalt und bieten damit alles, was das Fahrerherz begehrt. Über einen Arcade-Modus verfügt das Spiel ebenfalls – allerdings fährt man hier nicht wie üblich gegen andere Wagen, sondern gegen die Zeit. Mit einem knappen Zeitpolster muss man sich von Zwischenzeit zu Zwischenzeit retten, wo es weitere Sekunden zu ergattern gibt. Sobald die Stoppuhr bei Null angelangt ist, ist das Rennen beendet. Wer hier nicht optimal fährt, muss daher die ersten Kilometer einer Strecke immer und immer wieder aufs Neue fahren.

Mit dem Challenge-Modus kann **Rally Championship 2002** sogar einen echten Karriere-Modus vorweisen. Mit knappen 100.000 Mark ausgestattet, kauft man sich zuerst ein unmodifiziertes Fahrzeug der 1.600ccm-Klasse und muss anschließend durch ordentliche Platzierungen Preisgelder einfahren. Auf diese Weise kann man sich irgendwann auch 300-PS-Boliden leisten und hat realistische Chancen auf die Gesamtmeisterschaft.

Da größere Teile der Strecken nicht einsehbar sind und mit Klippen, Haarnadelkurven und Löchern so manche Überraschung auf den Fahrer wartet, ist der Beifahrer dessen bester Freund. In **Rally Championship 2002** kann daraus aber schnell eine Feindschaft erwachsen, denn oftmals wird erst dann vor einem Hindernis gewarnt, wenn man schon längst mit diesem kollidiert ist. Offenbar werden die Texte

Ohne Ende!





10,- € 19,56 DM

Rally Championship 2000

STAR WARS FORCE COMMANDER

10,- € 19,56* DM

Star Wars Force Commander



10,- € 19,56* DM

MB Truck Racing

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-(3,91DM) 3,-(5,87DM) 5,-(9,78DM) 7,50(14,67DM) oder höchstens 10,-€(19,56DM).*

*unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Wegert), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES



NAH AM ABGRUND In Nevada und auf Teilstrecken anderer Rallyes fährt man mit Tempo 200 an gähnenden Schluchten entlang.

Stück für Stück nacheinander abgelesen – unabhängig von der Geschwindigkeit und von der Wichtigkeit der Ansage. Dieser Makel kann nur durch selbst erstellte Gebetsbücher (siehe Extra-Kasten) behoben werden, und auch nur dann, wenn man auf Warnungen vor vermeintlich problemlosen Kurven verzichtet. Dafür verzichtet der Beifahrer auf Kommentare zur Fahrweise, selbst schwerste Unfälle nimmt er klaglos hin. Im Vergleich mit vielen anderen Rallye-Spielen klingt **Rally Championship 2002** daher recht steril.

Auf etwas unglückliche Weise wurde versucht, Spannung in den Einzelrallyes und in der Meisterschaft zu erzeugen. Nach jeweils zwei Wertungsprüfungen darf man den Wagen reparieren und das Fahrwerk an die nächsten beiden Streckenabschnitte anpassen. Dies ist leider auch der einzige Augenblick, in dem der Spielstand abgespeichert werden kann. Das wäre noch nicht weiter schlimm; im Zusammenhang mit der Tatsache, dass ein einmal begonnenes Rennen nicht neu gestartet werden kann, verleidet es aber schnell den Spaß am Spiel. Denn bereits ein einziger kapitaler Fehler wirft den Fahrer so weit zurück, dass eine gute Platzierung und damit ein Weiterkommen in der Meisterschaft unmöglich wird.

Technisch macht **Rally Championship 2002** einen sehr soliden Eindruck. Die Steuerung ist sowohl mit Joystick als auch mit Tastatur sehr direkt und präzise, die Grafik verschafft durch günstige Kamerapositionen und in Fahrtrichtung verzerrte Texturen ein authentisches Gefühl für Geschwindigkeit sowie Fahrzeugverhalten, und auch der gut getroffene Motorensound trägt dazu bei, den Fahrer in den Bann des Spiels zu ziehen. HARALD WAGNER

WOLF IM SCHAFSPELZ Selbst ein Citroen Saxo kann auf entsprechend langsamen Strecken ein ernst zu nehmender Rennwagen sein.

TESTCENTER



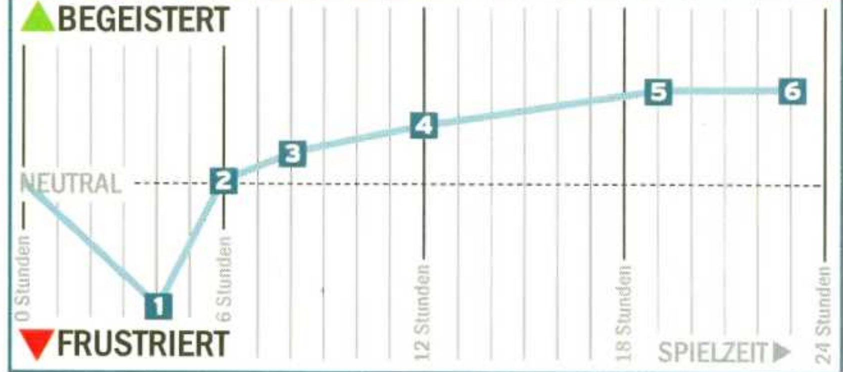
FEATURES

- 4 Spielmodi
- 6 Meisterschaften mit jeweils 4 Etappen (Schottland, Manx, Wales, USA, Kenia, Arktis)
- 3 1.600ccm-Fahrzeuge
- 4 1.600ccm-Fahrzeuge modifiziert
- 6 1.800ccm-Fahrzeuge
- 11 WRC-Fahrzeuge
- 3 Klassik-Fahrzeuge
- Realistische Schadensmodelle
- Online-Ligen und Cup-Wettbewerbe

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Rallye-Simulation
Vergleichbare Spiele:	Colin McRae 2.0, Rally Trophy
Entwickler:	Warthog
Vom gleichen Entwickler:	Starlancer, Asterix
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190 - 88 24 12 10 (DM 3,63/Minute)
Offizielle Website:	www.rallychampionship2002.com
Website des Publishers:	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.warthog.co.uk
Beste Fansite:	www.sportplanet.com/games/2776.shtml
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 5 55 49 38 (DM 0,24/Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (16 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

HARALD WAGNER

Rally Championship 2002 sieht berauschend gut aus und fährt sich ernüchternd realistisch. Das Fahrgefühl einer Simulation ist natürlich Geschmacksache. Ich bewege allerdings lieber einen unzuverlässigen Alfa Spider durch die Gegend als einen sicher auf der Straße liegenden Opel Vectra. Ubi Soft bietet leider nur eine sportlich getrimmte Familienkutsche – und ein Setup, das mir echte Freude am Fahren vermitteln könnte, würde jeden TÜV-Prüfer in Ohnmacht fallen lassen. Hat man aber erst einmal das zum jeweiligen Stil passende Setup gefunden, macht das Fahren in **Rally Championship** riesig Spaß – harte Arbeit bleibt es allerdings auch. Dabei ist es nicht etwa das Erstellen eines vernünftigen Gebetsbuchs oder das Auswendiglernen der Strecken, was mir das Leben so schwer macht, sondern das Ins-Ziel-Bringen der auf einmal viel zu nervösen Rennwagen.

> Hat man erst einmal das zum jeweiligen Stil passende Setup gefunden, macht das Fahren in Rally Championship riesig Spaß.

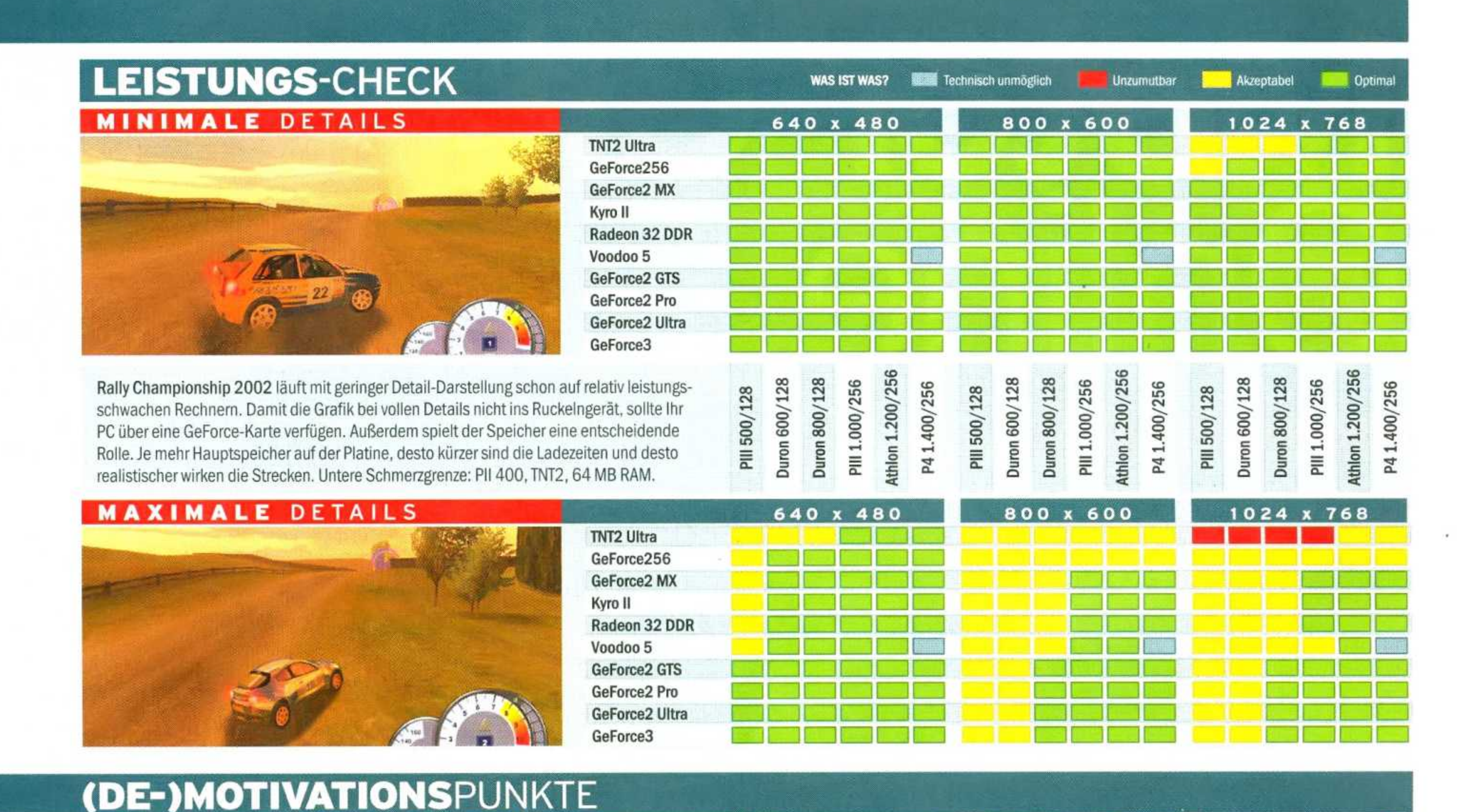
CHRISTIAN MÜLLER



Als Rallye-Fan steckt man derzeit in der Klemme. Da kommt Jowood mit der Oldtimer-Simulation **Rally Trophy** daher und nur einen Monat später kontert Ubi Soft mit **Rally Championship 2002**. Optisch und inhaltlich mögen beide identisch sein, das Fahrerlebnis ist aber jeweils ein völlig anderes. Während mich Jowood mit schweren und untermotorisierten Fahrzeugen ärgert, verhindert Ubi Soft dank des viel zu sittsamen Fahrmodells echte Lust am Rasen. Wo mich **Rally Championship** in einen Geschwindigkeitsrausch versetzt, punktet **Rally Trophy** mit „exotischen" Wagen. Dennoch gebe ich **Rally Championship 2002** den Vorzug, da ich lieber wegen überhöhter Geschwindigkeit als wegen eines Fahrwerksfehlers in den Straßengraben fahre. Die Mittagspause gehört aber **Rally Trophy**: in dessen Arcade-Modus sehe ich meine Gegner und kann sie nach Herzenslust von der Straße drängen.

> Wo Rally Trophy mit „exotischen" Wagen punktet, versetzt mich Rally Championship in einen Geschwindigkeitsrausch.

LEISTUNGS-CHECK



Rally Championship 2002 läuft mit geringer Detail-Darstellung schon auf relativ leistungsschwachen Rechnern. Damit die Grafik bei vollen Details nicht ins Ruckelngerät, sollte Ihr PC über eine GeForce-Karte verfügen. Außerdem spielt der Speicher eine entscheidende Rolle. Je mehr Hauptspeicher auf der Platine, desto kürzer sind die Ladezeiten und desto realistischer wirken die Strecken. Untere Schmerzgrenze: PII 400, TNT2, 64 MB RAM.

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Auch nach langem Üben sind immer noch kaum Erfolge zu verbuchen. Die Strecken sind schwer einsehbar, der Beifahrer unzuverlässig, die Fahrzeuge träge und der Fahrer unfähig.

2 Auf der Suche nach Motivation stößt man auf den Arcade-Modus. Hier sieht man zwar oftmals nicht einmal das Ende einer Etappe, dennoch macht der ständige Zeitdruck Spaß.

3 Endlich eine Etappe in einer akzeptablen Zeit hinter sich gebracht. Sobald das auch bei den restlichen 23 Etappen gelingt, kann man die Meisterschaft beginnen ...

4 Der Weg ist das Ziel. Nicht das Fahren macht Spaß, sondern das Kennenlernen der Strecken und Fahrzeuge. Die lahmen Beifahrer bleiben aber definitiv ein Ärgernis.

5 In stundenlanger Kleinarbeit hat man die Streckenansagen umgesetzt und mit Warnungen vor unerwarteten Hindernissen ergänzt. Ergebnis: Endlich gute Zeiten!

6 Ganz langsam stabilisieren sich die Erfolge. Nach wie vor ist es harte Arbeit, gute Ergebnisse zu erzielen, aber immerhin geht es spürbar aufwärts.

IM WETTBEWERB

	Rally Trophy	Colin McRae 2	Rally Championship 2002
GRAFIK	**81**	**82**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	80	82	84
Detailreichtum Objekte	75	82	77
Vielfalt der Spielwelt	75	75	70
Animation der Objekte	67	70	70
Effekte	83	75	73
SOUND	**68**	**69**	**65**
Musik	33	40	40
Soundeffekte	84	86	86
Stimmen/Kommentar	87	80	65
STEUERUNG	**78**	**87**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	85	85	80
Präzision der Steuerung	70	91	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	84	85
ATMOSPHÄRE	**68**	**71**	**68**
Spannung/Überraschungen	74	78	74
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	94	92
Story/Dialoge/Kommentare	28	25	25
Inszenierung	84	88	80
SPIELDESIGN	**78**	**75**	**70**
Komplexität/Spieltiefe	72	61	60
Einsteigerfreundlichkeit	81	69	73
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	84	86	67
Verhalten der Computergegner	70	70	0
Innovation	30	5	10
MEHRSPIELERMODUS	**60**	**50**	**50**
Abwechslung der Spielmodi	80	80	82
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	25	0	25
Einstellungsmöglichkeiten	75	70	70
TEST-AUSGABE:	PCG 12/01	PCG 01/01	
WERTUNG:	82	87	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Schön gestaltete, abwechslungsreiche Strecken
- + Sehenswerte Partikeleffekte
- + Realistische Fahrzeugtexturen
- − Wenige Lichteffekte
- − Hohe Hardwareanforderungen

Sound
- + Aggressive, unauffällige Hintergrundmusik
- − Realistische, aber wenig mitreißende Motorengeräusche
- − Sachlicher Beifahrer ohne Kommentare

Steuerung
- + Gut auf der Piste liegende Fahrzeuge
- − Kontrolliertes driften nur schwer möglich
- − Beifahrer warnt zu spät vor Kurven
- − Schicke, gewöhnungsbedürftige Menüs

Atmosphäre
- + Glaubwürdiges Fahrgefühl
- − Wenig Spielspaß erzeugendes Fahrmodell
- − Undurchsichtiger Karrieremodus

Spieldesign
- + Gute Simulation realer Fahrzeuge
- − Kein Tutorial
- − Zu knappe Zeitlimits im Arcade-Modus
- − Kein Rennmodus mit Computergegnern
- − Ständig schwankender, insgesamt zu hoher Schwierigkeitsgrad

Mehrspielermodus
- − Die meisten Strecken sind für Überholvorgänge ungeeignet
- − Sehr hohe Hardwareanforderungen

TESTURTEIL RALLY CHAMPIONSHIP 2002

82

ENTWICKLER Warthog
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 692 MB
EMPFOHLEN Pentium 4 850, 256 MB RAM, HD: 692 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

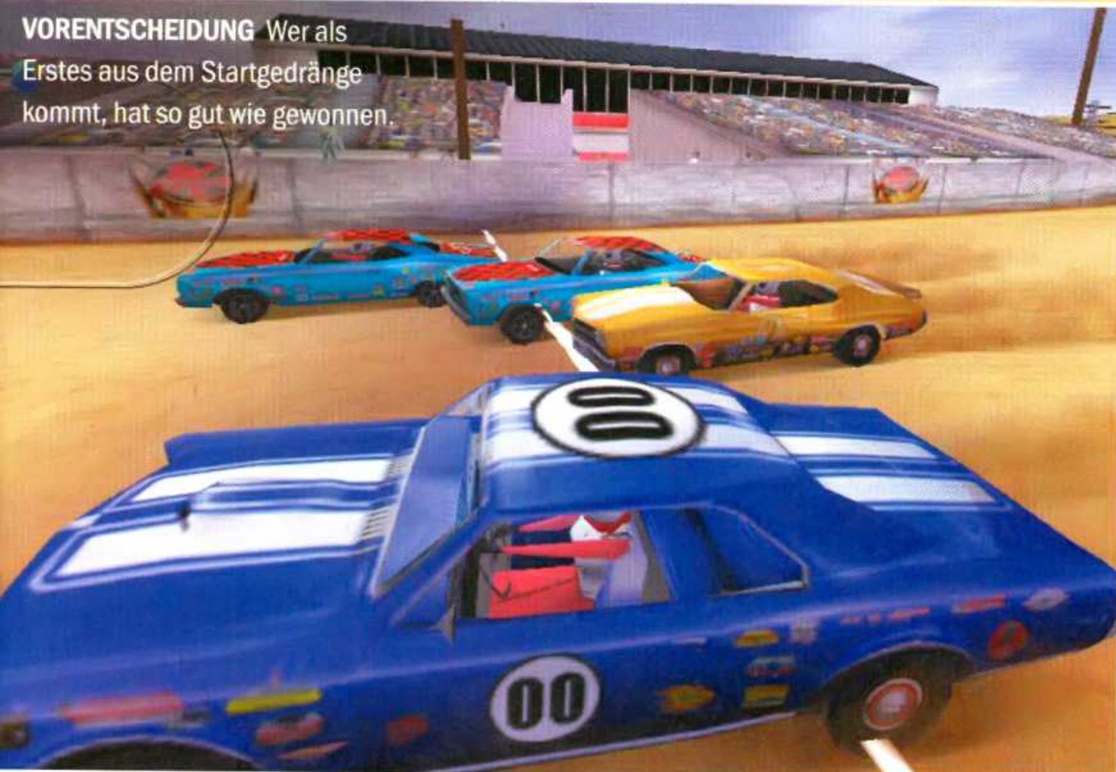
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	81%
SOUND	65%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	50%

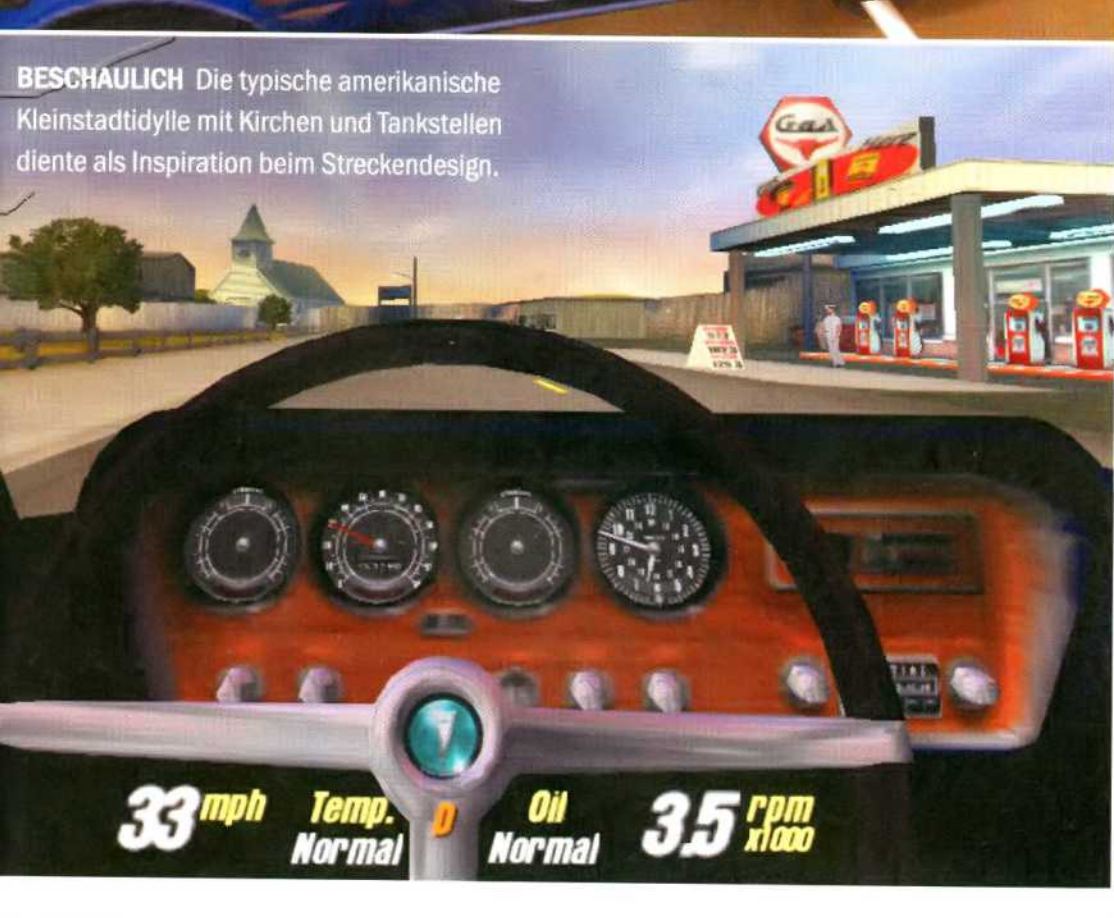


Motor City Online

Mit Vollgas zum Sieg: Motor City Online bietet eine **Fülle von Funktionen und Optionen** und überzeugt doch mit dem wichtigsten Argument: dem unglaublich motivierenden Fahrerlebnis.



VORENTSCHEIDUNG Wer als Erstes aus dem Startgedränge kommt, hat so gut wie gewonnen.



BESCHAULICH Die typische amerikanische Kleinstadtidylle mit Kirchen und Tankstellen diente als Inspiration beim Streckendesign.

Ein Traum wird wahr: In **Motor City Online** dürfen Sie Ihren Hintern auf den weichen Ledersitzen amerikanischer Superlimousinen parken und gleich Gesinnten auf der ganzen Welt zeigen, wer mehr drauf hat. In diesem reinen Online-Spiel nimmt das Kräftemessen nur einen kleinen Teil ein, letztendlich dreht sich alles rund um die Meisterwerke der US-Automobilindustrie, die vornehmlich zwischen den 30er- und 70er-Jahren vom Fließband rollten. Am Anfang Ihrer Karriere legen Sie Ihr Persönlichkeitsprofil an, vom blonden Cheerleader bis hin zum obercoolen James-Dean-Verschnitt ist alles möglich. Dann wählen Sie Ihren ersten Wagen aus: Da gibt es den Klassiker schlechthin, den 1957er Chevrolet Bel-Air, oder mit Fairlane und Ranchero zwei Modelle von Ford (ebenfalls beide Baujahr 1957). Alle drei Kandidaten unterscheiden sich kaum in Sachen Leistung und Gewicht – es ist wie so vieles in **Motor City Online** Geschmackssache.

Gesteuert wird **Motor City Online** über ein umfangreiches Interface, das ähnlich wie eine Website aufgebaut ist und standardmäßig die wichtigsten Daten (Level, Kontostand etc.) anzeigt. Über Menüs und Links erreichen Sie sehr einfach sämtliche Funktionen, egal ob Sie zum Autohändler, in Ihre Garage, in die Foren oder zu den Rennen wollen. Und das wollen Sie sehr schnell, denn Sie müssen kein Superauto besitzen, um erste Erfolgserlebnisse zu feiern. Die Wettkämpfe sind in Straßen-, Rund-, Dragster- und offene Rennen eingeteilt. Grundsätzlich unterscheidet **Motor City Online** zwischen regulären und gesponserten Events. Bei letztgenannten geben Sie nicht im eigenen Wagen Gas, Sie wählen Ihren Favoriten aus einer Liste aus. Die dort angebotenen Maschinen unterscheiden sich merklich in Leistung und Fahrverhalten und müssen auch unter Berücksichtigung der Streckenverhältnisse ausgewählt werden. Dazu sind Testfahrten notwendig, die alles andere als Zeitverschwendung sind: Zum einen lernen Sie jede Ecke des Kurses kennen, außerdem erhalten Sie Geld und Erfahrungspunkte, sofern Sie das entsprechende Zeitlimit nicht überschreiten. Ähnlich wie in Online-Rollenspielen steigen Sie levelweise auf und erhalten regelmäßig einen neuen Rang

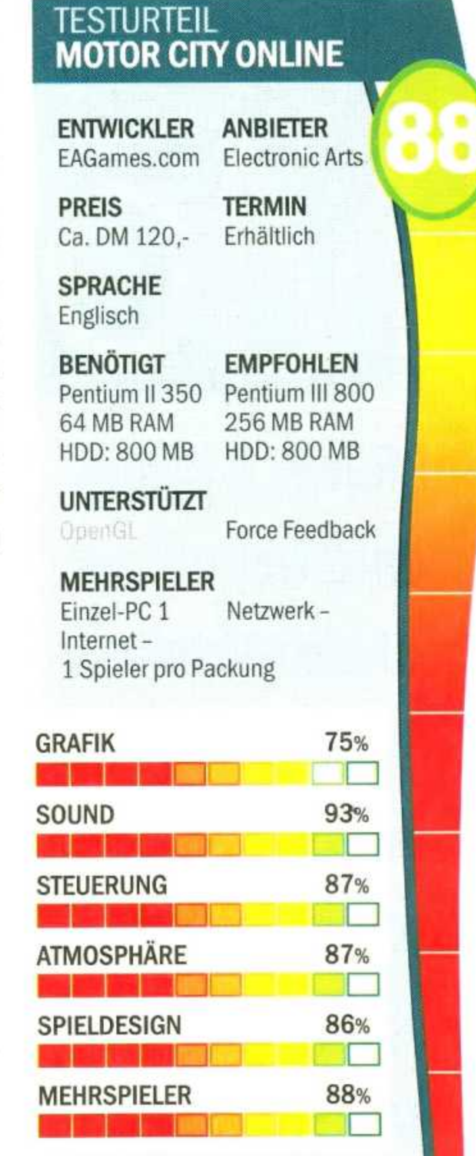
(Newbie, Amateur etc.). Neben den Einnahmen aus dem Kräftemessen kassieren Sie jede Woche ein Gehalt – je höher der Level, desto mehr Knete gibt es. Ein weiterer Nebeneffekt: Alle fünf Levels wird ein Schwung neuer, anspruchsvollerer Strecken und Fahrzeuge verfügbar. Mit dem verdienten Geld können Sie einiges anstellen: Nahe liegend sind Investitionen zur Verbesserung des eigenen Autos. Dazu bietet **Motor City Online** wirklich alles, was das Herz begehrt. Luftfilter, Stoßdämpfer, Bremsscheiben, Motorblöcke, Hupen oder Lackierungen in etlichen Varianten, quasi ein großes Puzzlespiel zum Aufbau des individuellen Traumautos.

Rasante Wettfahrten gegen andere menschliche Kontrahenten sind das Herzstück von **Motor City Online**. In einer Lobby wartet eine Liste aller laufenden Veranstaltungen inklusive der Angabe, wie viele potenzielle Gegner überhaupt da sind. Dann können Sie sich entweder an einem Kräftemessen beteiligen oder ein eigenes eröffnen. Zum Einstieg empfehlen sich die Rundenrennen, da die ersten Strecken einfache Ovale oder anspruchslose Kurse sind. In den Dragster-Duellen geht es nur um die schnellere Beschleunigung, aufgrund dürftiger Preisgelder und Punkte ist dieser Modus nicht sonderlich begehrt. Sehr beliebt sind dagegen die Straßenrennen. Hier heizen Sie meistens aus dem Stadtzentrum aufs Land, drehen um und müssen wieder zurück zum Start. Das Streckendesign ist besonders bei den schwierigeren Pisten sehr gut gelungen. An vielen Stellen bauten die Entwickler Abkürzungen ein und gestalteten auch das Drumherum sehr stimmig. Amerikanische Kleinstadtidylle mit Tankstellen, Bowlingbahn und Kirche wechselt sich mit Kornfeldern, Holzbrücken oder Golfplätzen ab, Passanten springen panisch zur Seite, wenn Sie über den Fußweg brausen. Das Fahrverhalten ist eine gelungene Mischung aus Simulation und Arcade, allein das Cruising macht jede Menge Spaß. Noch dazu, da das Autoradio stimmige Musikstücke aus jener Zeit spielt, der auch die Wagen entstammen. Den Preis von 9,99 US-Dollar pro Monat (nach 30 kostenlosen Probetagen) ist **Motor City Online** auf jeden Fall wert, zumal regelmäßige Events und Erweiterungen geplant sind. Allerdings ist aufgrund der amerikanischen Server eine schnelle Internetanbindung (mindestens ISDN) Pflicht. Eine deutsche Version, die auf europäische Server zugreifen soll, kündigt Electronic Arts für Frühjahr 2002 an. GEORG VALTIN

> Das Streckendesign ist besonders bei den **anspruchsvolleren Pisten** sehr gut gelungen und bietet viel Abwechslung.



VORSCHAU Bevor Sie die Katze im Sack kaufen, dürfen Sie die neue Lackierung erst mal in Aktion sehen.



TESTURTEIL
MOTOR CITY ONLINE — 88

ENTWICKLER EAGames.com	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 120,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HDD: 800 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 256 MB RAM, HDD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	
GRAFIK	75%
SOUND	93%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	88%



MEINUNG
GEORG VALTIN

Der Wettbewerb mit menschlichen Gegnern ist motivierend und macht süchtig – nichts für schwache Nerven.

„Das gibt's doch nicht, wo holt der nur diese Zeit raus?" Diese Frage werden Sie sich bei **Motor City Online** oft stellen, während Sie die Streckenrekorde ins Visier nehmen. Und Sie werden diese Motivation spüren. Diese Sucht. Diesen Ehrgeiz, besser zu fahren und schneller zu sein. Aus dem „Lass mich auch schnell mal fahren!" der Kollegen wurden ganz viele Male, obwohl beim einfachsten Rennen nur vier langweilige Runden im Oval zu absolvieren sind. Von den vielen unterschiedlichen Autos und Möglichkeiten, den eigenen Wagen zu gestalten, mal abgesehen, ist es der Wettstreit mit anderen Menschen, der bei **Motor City Online** praktisch zum Weiterspielen zwingt. Das Gute dabei: Es kommt wirklich auf das Können an und man weiß fast immer, an welcher Stelle man das Rennen oder die Zeit verloren hat. Das Levelsystem ist ganz nett, aber auf den Strecken ist das höchstens im Hinterkopf: Man fährt, weil es Spaß macht, der Aufstieg kommt praktisch automatisch. Wer Rennspiele mag und einen schnellen Internetanschluss (offline können Sie nicht spielen) hat, sollte sich **Motor City Online** auf keinen Fall entgehen lassen!



HINDERNISLAUF Das Trial ist der anspruchsvollste und gleichzeitig einer der kurzweiligsten Spielmodi in Moto Racer 3.

MEHRSPIELER

VIDEO

Moto **Racer 3**

Moto Racer 3 bringt echte Neuheiten auf den Monitor. Schnelle Rennen auf Asphalt und Geschicklichkeitsprüfungen auf der Lehmpiste werden zelebriert, **der Höhepunkt ist aber eindeutig das Motorrad-Trial.**

Die **Moto Racer**-Serie hat sich im Laufe ihrer Geschichte stark gewandelt. War der erste Teil mit seinen Mann-gegen-Mann-Asphaltrennen noch eine Art **Need for Speed** auf zwei Rädern, so ist der dritte Teil ein Streifzug durch fast alle Sportarten, die mit motorisierten Zweirädern zu tun haben. Zum Einfahren bietet sich der „Tempo" genannte Rennmodus an, in dem 15 Fahrer auf Strecken wie dem Sachsenring um die Wette fahren. Sogleich zeigt sich, dass **Moto Racer 3** keinerlei Ambitionen hat, eine Simulation zu sein: Ein Nitro-Booster sorgt für atemberaubende Beschleunigungen, die Konkurrenten schubsen sich gerne gegenseitig von der Fahrbahn und ein Schadensmodell sucht man vergebens. Dementsprechend leicht fällt der Einstieg. Schon nach wenigen Minuten beherrscht man sein 250- oder 500ccm-Bike und kann die unglaublichsten Rundenzeiten auf den Asphalt legen. Jedenfalls, solange man nicht dem Geschwindigkeitsrausch verfällt: Dank der tiefergelegten Kamera und „schnell aussehenden" Texturen wird dem Spieler der Eindruck einer viel zu hohen Geschwindigkeit quasi aufgezwängt – wer da nervös wird, riskiert schnell einen Ausritt ins Kiesbett.

Mit von der Partie sind auch die Supercross- und Motocross-Rennen. Auch hier dienten real existierende Streckenaufbauten – zum Beispiel aus dem Pariser Stade de France – als Vorbild. Elf Computergegner konkurrieren mit dem Spieler auf den engen Lehmpisten um den Sieg und haben dabei gute Chancen. Denn welche der zahlreichen Kameraperspektiven man auch wählt, man kann nie in enge Kurven hineinsehen. Da bleibt nichts anderes übrig, als die Verläufe der insgesamt drei Cross-Strecken auswendig zu lernen. Auch die weiche Federung macht dem Fahrer zu schaffen: Wer gefühllos Vollgas gibt und nicht mit Körpereinsatz seine Maschine auf den welligen Boden drückt, der zeigt zwar unfreiwilligerweise sehenswerte Sprünge, seine Konkurrenten werden ihm aber bald davonfahren. Um dies zu vermeiden, verlagert man sein Gewicht auf Vorder- oder Hinterrad, wozu man am besten den Joystick nutzt; für das Zusammenpressen beider Federbeine (um Buckel auszugleichen oder höhere Sprünge zu machen) muss man die Tastatur bemühen. Leider kann man die Tastatur- und Joystick-Belegung nicht verändern, was vor allem im Freestyle-Modus sehr ärgerlich ist. Denn hier löst man mit konsolenspielartigen Tastenkombi-



SCHMALE GASSE Bei Tempo 200 wirken die Lücken zwischen den Autos Furcht einflößend eng. Die ständigen Spurwechsel erfordern höchste Konzentration.

KREUZRITTER Das Fahrergewirr eines Cross-Rennens wird realistisch nachgeahmt. An Übersicht ist hier nicht zu denken.

nationen die einzelnen Stunts aus, was mit einem Joystick schlichtweg unmöglich ist. Einen Vergleich mit **Motocross Madness 2** könnte der Freestyle-Modus von **Moto Racer 3** ohnehin nicht bestehen: Sowohl die Kontrolle über den aktuellen Sprung als auch die Kameraperspektive und das Fahrgefühl reichen an das Niveau vergleichbarer Funsport-Simulationen wie **Tony Hawk's Pro Skater** oder **Dave Mirra Freestyle BMX** bei weitem nicht heran.

Die Kamera ist auch das größte Ärgernis beim Trial. Bei diesem Hindernisparcours muss man unter Zeitdruck die abartigsten Hindernisse überwinden, wozu man natürlich wissen müsste, wo man nach einem Sprung landet. Aber selbst, wenn man die Kamera wild kreisen lässt, sind nicht alle Bereiche der Strecke einsehbar – blindes Fahren ist also angesagt. Davon abgesehen ist das Trial ein sehr unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel, bei dem es analog zum Cross-Rennen auf den Körpereinsatz und gefühlvolles Gasgeben ankommt.

Das Highlight einer jeden Folge der **Moto Racer**-Serie sind die Straßenrennen. Mit eindeutig zu hohen Geschwindigkeiten fährt man mit einem selbstmörderischen Konkurrenten durch Paris zur Mittagszeit. Zahllose Autos bevölkern die ohnehin recht engen Straßen, so dass man sich todesmutig durch den Verkehr schlängeln muss. Auch hier schafft es **Moto Racer 3** durch das einfache Fahrmodell, geeignete Grafiken und Kameraperspektiven, jede Menge Fahrspaß und Tempogefühl zu erzeugen.

So sehr **Moto Racer 3** spielerisch auch überzeugt, technisch ist es nur Durchschnittsware. Die Grafiken können auf leistungsfähigen Rechnern durchaus gefallen, akustisch erinnern die Wettkämpfe aber eher an Mofarennen. Weitaus schlimmer aber ist, dass weder die Grafikauflösung noch die Bedienung verändert werden können. Gleichzeitig den Joystick und ca. 15 teils weit auseinander liegende Tasten zu bedienen, ist für ein Motorrad-Rennspiel einfach nicht angebracht. HARALD WAGNER

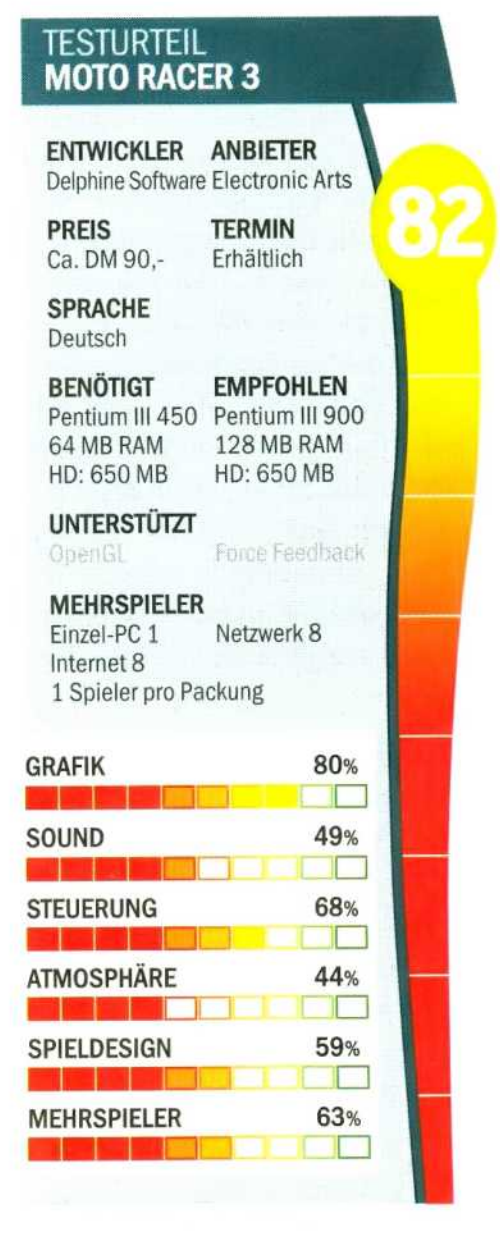
Das Motorrad-Trial entpuppt sich als ein sehr **unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel**, bei dem es auf kontrollierten Körpereinsatz ankommt.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Moto Racer 3 ist Fahrfreude pur. Nur hätte es von allem ein wenig mehr sein dürfen.

Bei aller Begeisterung über die Trials und Straßenrennen muss man feststellen, dass **Moto Racer** nicht mehr das ist, was es einmal war. Jeder Spielmodus fährt sich anders und die technische Qualität schwankt von Modus zu Modus. Wäre die Streckenanzahl höher, könnte man sich ja mit einigen wenigen Spielarten zufrieden geben – da aber jedem Modus nur drei Pisten gegönnt wurden, sollten dem Käufer schon alle Modi gefallen. Ein Track-Editor ist nicht mehr enthalten und bei dem traditionsgemäß eher dünnen Interesse an Motorrad-Rennspielen wird man im Internet ebenso viele Strecken finden wie für **Moto Racer 2** – nämlich keine. Um nicht falsch verstanden zu werden: **Moto Racer 3** bietet Fahrfreude pur und ist die perfekte Wahl für Motorradfans, die sich im wirklichen Leben mit genug Realismus herumschlagen müssen. Nur hätte eben alles ein wenig mehr und ein wenig besser sein dürfen.



TESTURTEIL
MOTO RACER 3

82

ENTWICKLER	ANBIETER
Delphine Software	Electronic Arts

PREIS	TERMIN
Ca. DM 90,-	Erhältlich

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium III 450	Pentium III 900
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 650 MB	HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL — Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 — Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	80%
SOUND	49%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	63%

Flight Simulator 2002



GENERISCH Die von den Programmierern nicht gestalteten Landschaften erhalten dynamisch generierte Gebäude und Bäume.

HÄRTETEST Las Vegas bei Nacht ist mit seiner dichten Bebauung und den vielen Lichteffekten ein guter Test für die Leistung der Grafik-Engine. Ergebnis: P4 bevorzugt.

LIEBLOS Die Innenstadt von San Francisco wurde zwar mit einigen wichtigen Gebäuden dekoriert, wirkt aber wie fast alle Städte unglaubwürdig trist und leblos.

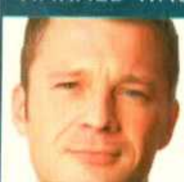
Mit leichter Verspätung erhebt sich die neue und zugleich alte Simulationsreferenz in die Lüfte.

Nennenswerte Änderungen der echten und virtuellen Architektur New Yorks waren der Grund für die Verzögerung der lange erwarteten Flugsimulation. Nun ist sie da und hat einige Neuerungen für den Flugenthusiasten mitgebracht. An erster Stelle steht ATC, die Air Traffic Control. Diese virtuelle Towerbesatzung weist den Piloten ein, gibt Warnhinweise auf den automatisch generierten Flugverkehr, plaudert über das Wetter und steht auch für Fragen des Spielers zur Verfügung. Bevor man sich solchen Feinheiten widmet, steht das Fliegen als solches auf dem Programm. Die längst ausgereiften Flugmodelle wurden nicht geändert, die Bewegungen wirkten aber selbst auf älteren Rechnern weitaus flüssiger und „sanfter" als in den Vorgängerversionen, womit der Spieler ein noch besseres Gefühl für die Maschine erhält.

Optisch hat sich leider kaum etwas verändert. Nach wie vor sind die Landschaften karg, selbst dynamisch generierte Gebäude und Wälder machen aus **FS 2002** keinen Augenschmaus.

Microsoft bietet seinen **Flight Simulator 2002** in zwei Versionen an: Die Standard-Edition für zirka 120 Mark mit drei neuen Flugzeugen (darunter das Wasserflugzeug Cessna 208 Caravan und die Boeing 747) sowie die rund 50 Mark teurere Professional-Edition mit fünf neuen Flugzeugen und einem 3D-Modelling-Tool, mit dem Flugzeuge und Gebäude erstellt werden können. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Gelegenheitsspieler werden am **Flight Simulator 2002** keine Freude haben.

Schön ist Microsofts **Flight Simulator** noch immer nicht geworden. Auch in der aktuellen Version sind nicht einmal die Innenstädte der wichtigsten Metropolen in zeitgemäßer Qualität zu sehen. Dafür haben es die Redmonder wieder einmal geschafft, sowohl bei Profis als auch bei Anfängern ein einzigartiges Fluggefühl zu erzeugen. Gelegenheitsspieler werden allerdings auch am **Flight Simulator 2002** wieder keine Freude haben: Da es keine Missionen gibt, hängt der „Spielspaß" viel zu sehr davon ab, ob man sich an Flugvorschriften halten und die Bedeutung von Hunderten von Schaltern auswendig lernen will – rein freiwillige Dinge, die eine Menge Leidenschaft und auch Leidensfähigkeit vom Piloten verlangen und die leider in keiner Highscore-Liste festgehalten werden.

TESTURTEIL FLIGHT SIMULATOR 2002

76

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. DM 120,-	**TERMIN** Erschienen
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium III 450, 64 MB RAM, HD: 530 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 4 1.400, 512 MB RAM, HD: 1.900 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

Kategorie	Wertung
GRAFIK	65%
SOUND	65%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	40%

Medicopter 117:
Jedes Leben zählt (Vol. 2)


HILFLOS Ohne Hilfe eines Kopiloten sind die Straßen reichlich eng.

Ihr größter Feind ist die Zeit. Bei den Einsätzen von Medicopter 117 geht es um Sekunden.

So jedenfalls will es uns der Fernsehsender RTL weismachen. Das Computerspiel ist da weitaus weniger hektisch: Bis zu zwei Stunden kann ein einziger der insgesamt 40 Einsätze dauern, in denen der Spieler immer wieder die gleichen Aufgaben zu erledigen hat. Am Landeplatz startet er den Helikopter, fliegt rund eine halbe Stunde an den meist sehr idyllisch gelegenen Einsatzort, sammelt den einen oder anderen Verletzten ein und fliegt alsdann wieder zurück. Von all dem ist nur das Aufsammeln der potenziellen Patienten halbwegs unterhaltsam – aber eigentlich ist es nur schwierig. Der Helikopter weist nämlich ein halbwegs glaubwürdiges Flugmodell auf und muss sehr gefühlvoll gesteuert werden. Einen Kopiloten, der den Spieler metergenau zum Ziel dirigieren würde, gibt es leider nicht und so gerät das Retten zum Blindflug. Weitaus schlimmer: Eine Stimme warnt bei ausgeschaltetem Motor vor zu hoher Drehzahl, gelegentlich gerät der Medicopter grundlos ins Trudeln und ab und an explodiert er auch. Die Software durchlief offenbar einen hurtigen Betatest. HARALD WAGNER

TESTURTEIL MEDICOPTER 117 (VOL. 2)

ENTWICKLER InterAct. Vision — **ANBIETER** RTL Playtain.

PREIS Ca. DM 50,- — **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Dt. (Sprachausgabe)/engl. (Texte)

BENÖTIGT Pentium 166, 32 MB RAM, HD: 315 MB — **EMPFOHLEN** Pentium II 500, 128 MB RAM, HD: 315 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	68%
SOUND	53%
STEUERUNG	40%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	36%
MEHRSPIELER	-%

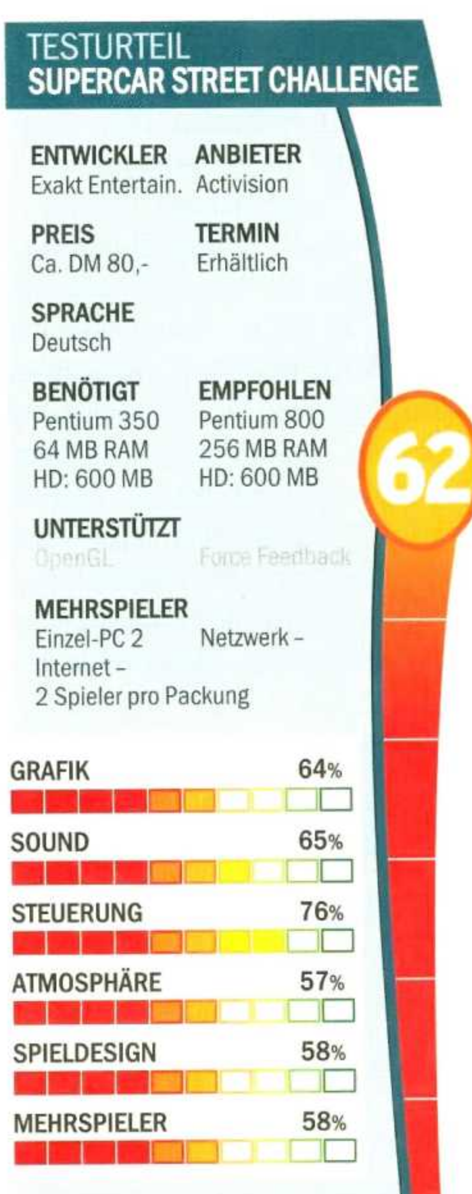
62

Supercar Street Challenge

Nicht genug Kohle für einen Lamborghini? Kein Problem - basteln Sie sich doch einfach selber einen.



SELTSAME KI Die computergesteuerten Fahrer verhalten sich recht harmlos – außer in Kurven, da schneiden und rammen die Kerle heftig.



STRESS IN MONACO Der Stadtkurs des Fürstentums gehört zu den anspruchsvollsten Strecken.

Supercar Street Challenge wäre ein grundsolides Rennspiel ohne große Überraschungen – wenn Sie sich nicht das eigene Traumauto zusammenbasteln könnten. In der Meisterschaft fahren Sie nämlich nicht nur neue Strecken frei, sondern rüsten Ihr Vehikel auch nach und nach mit stylischen Karosserien, Spiegeln, Felgen und Scheinwerfern aus. Je nach Rennverlauf erhalten Sie mehr oder weniger viele Bonuspunkte, mit denen Sie Ihren Flitzer zudem gehörig aufmotzen können – Beschleunigung, Bremskraft, Schnelligkeit und Handhabung stehen tuningmäßig zur Auswahl. Der Nachteil an der ganzen Geschichte: Grafisch bewegt sich **Supercar Street Challenge** nur auf **Europa Raser**-Niveau und spielerisch haben Sie in kurzer Zeit alles gesehen und die Jahrhundertkarre in der Garage stehen. Das ist doppelt schade, denn die Idee mit der Fahrzeugentwicklung ist grandios und hätte wesentlich mehr Potenzial unter der Haube. Einsteiger können dennoch Probe spielen. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL SUPERCAR STREET CHALLENGE

ENTWICKLER Exakt Entertain. — **ANBIETER** Activision

PREIS Ca. DM 80,- — **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 350, 64 MB RAM, HD: 600 MB — **EMPFOHLEN** Pentium 800, 256 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK	64%
SOUND	65%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	58%
MEHRSPIELER	58%

62

MEHRSPIELER

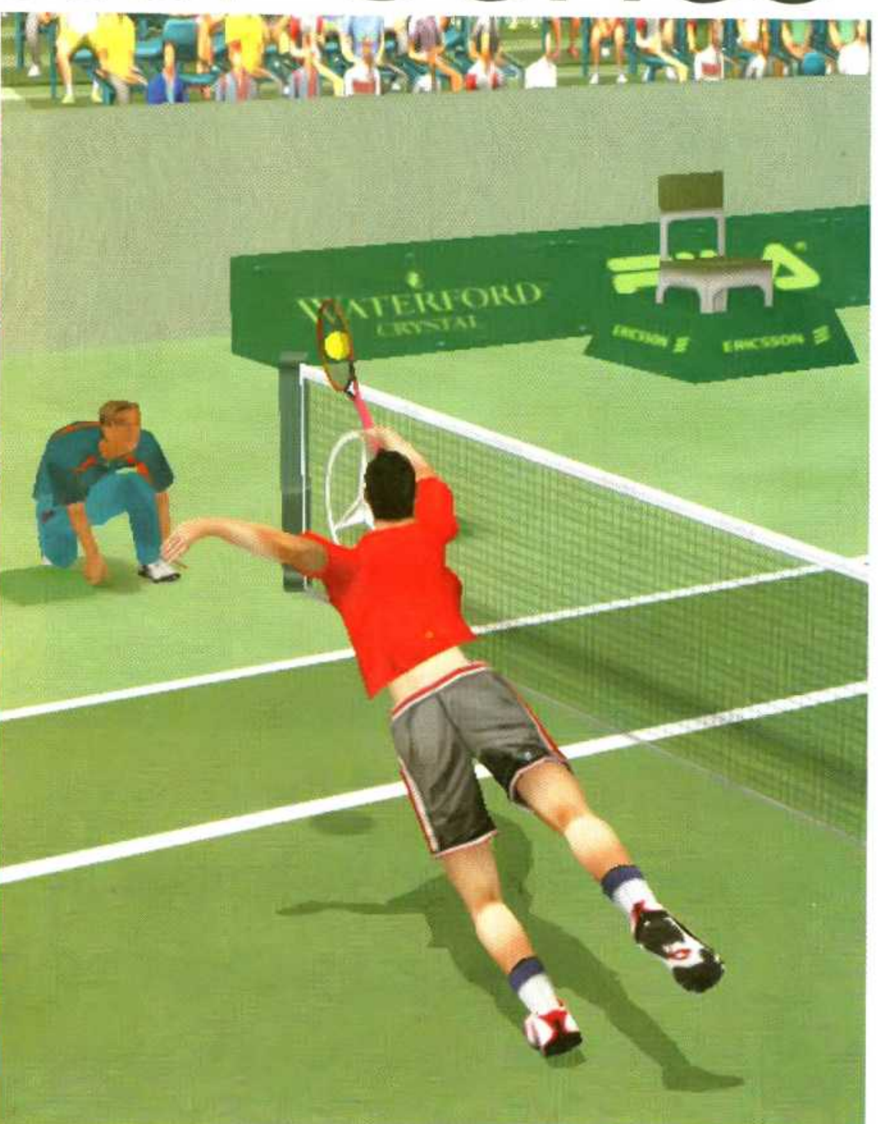


Tennis Master Series



FLUCH Vier Perspektiven sind wählbar und sie alle haben ein Problem: Bei Höhe und Länge der Bälle kann man sich in der Hektik täuschen.

SEGEN Die Animationen sind grandios, die Platzdetails gut. Nur das Publikum sieht so lala aus.



HECHT Gekonnte Sprünge führen die Sportler automatisch aus, wenn Sie beim Schlag zu weit vom Ball weg stehen.

Seitdem Boris lieber schwängert, als schlägt, ist **Tennis im TV grausig uninteressant.** Anders am Computer.

In **Tennis Masters Series** gehören Sie zur Weltspitze der Herrentour. Kein Managementkram drum herum, nur Spielen. Für die Teilnahme an den Turnieren in Paris, Monte Carlo oder Stuttgart boxen Sie sich noch durch die Qualifikation, dann stehen Sie mit den Großen auf dem Platz. Dass diese Fantasienamen tragen, bremst die Euphorie zwar, aber es ist verzeihlich. Zur Vorbereitung und um sich die Steuerung per Tastatur oder Gamepad anzueignen, beginnen Sie Schaukämpfe. Soweit liefert **Tennis Masters Series** ungefähr, was Roland Garros 2001 schon geliefert hat.

Trümpfe warten in den Matches: Die Ballwechsel sind kein hektisches Hin und Her, sondern der echte Sport – mit Tempowechseln, Finten und Strategien. Alle Profis spielen ihre Talente konsequent aus. Einer klebt wie Kaugummi an der Grundlinie, lässt sich nur durch Stopps vorlocken. Ein anderer schnalzt wie ein Jojo zum Netz und zurück. Darauf stimmen Sie Ihr Spielverhalten ab. Auch müssen Sie sich das Tennis-ABC einprägen: Immer wieder zurück zur Grundlinienmitte, kurze Wege gehen, nicht zu früh bewegen. Wenn ein Gegner ahnt, wohin Sie wollen, schlägt er gegen die Laufrichtung. Schnelle Beläge wie Hartgummi oder Rasen fordern andere Taktiken als langsamer Sand. Natürlich liegt der Schwierigkeitsgrad so relativ hoch – Tennis will eben gelernt sein. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS

Zum ersten Mal erzeugt ein Tennisspiel Center-Court-Kribbeln auf der Haut.

Masters Series ist langsamer als die Konkurrenz. Das klingt zunächst schlecht, war aber eine gute Designentscheidung: Während Tennis selbst in **Roland Garros 2001** wie Pingpong ist, fühlt es sich hier echt an. Bevor Sie auf den Platz gehen, checken Sie die Statistik Ihres Gegners: Ist er Volleyspieler? Oder an der Grundlinie überlegen? Dann versuchen Sie wirkungsvolle Schläge dagegen auszupacken: Wirken Stopps und Lobs? Kriegt er Passierschläge? Wie schnell kann er rennen? Wie muss der Aufschlag kommen, damit der Return nicht unerreichbar wird? Natürlich hat Komplexität einen Preis: Bevor Sie ein ATP-Finale bestreiten, krebsen Sie in Qualifikationsrunden herum. Aber ständig merken Sie, wie Sie besser werden, und das spornt an. Nervend ist allerdings, dass manchmal zu spät ersichtlich wird, wie hoch und weit gegnerische Bälle segeln.

TESTURTEIL
TENNIS MASTERS SERIES

82

ENTWICKLER Microids
ANBIETER Avalon
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HDD: 200 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 128 MB RAM, HDD: 560 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4, 2 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	81%
SOUND	65%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	85%

Master Rallye



WALDSCHRAT Die Bäume stehen selbst in Wäldern meist an Stellen, wo sie Autofahrern nicht zum Verhängnis werden.

Die Schnauze voll von dieser elenden Physik? Von engen Straßen und professionellen Gegnern?

Master Rallye befreit den Autofahrer von solchen Kleinlichkeiten. In diesem Offroad-Rennspiel geht es einzig und alleine um die Freude am Fahren. Breite Strecken führen durch malerisch gestaltete Wälder und Dörfer sowie durch Wüsten und Felder und lassen sich nach Herzenslust abkürzen. Für die Jagd über Stock und Stein darf man aus einem umfangreichen Fuhrpark (25 Wagen in drei PS-Klassen) wählen, allesamt schwere und störrische PS-Monster. Dementsprechend vergnügt gestaltet sich das Rennen: die Kurven leicht anbremsen, cool und lässig durch engste Kehren driften und anschließend mit einem gekonnten Gegenlenken den Wagen wieder abfangen. Nach kurzer Eingewöhnung sollte man sich seinen drei Gegnern widmen . Diese rempeln und drängeln den Spieler nach Herzenslust von den Pisten – zurückschlagen ist gestattet.

Trotz aller Freude über die schön zu fahrenden Offroader macht sich der fehlende Beifahrer störend bemerkbar: Nur Icons weisen auf vorausliegende Gefahrenstellen hin. Hier haben die Entwickler zu sehr Abstand von der zugrunde liegenden Rallye-Idee genommen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
MASTER RALLY

ENTWICKLER Steel Monkeys
ANBIETER Virgin
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium III 450, 64 MB RAM, HD: 338 MB
EMPFOHLEN Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 338 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk 4, Internet 4, 1 Spieler pro Packung

74

Kategorie	Wertung
GRAFIK	72%
SOUND	49%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	75%

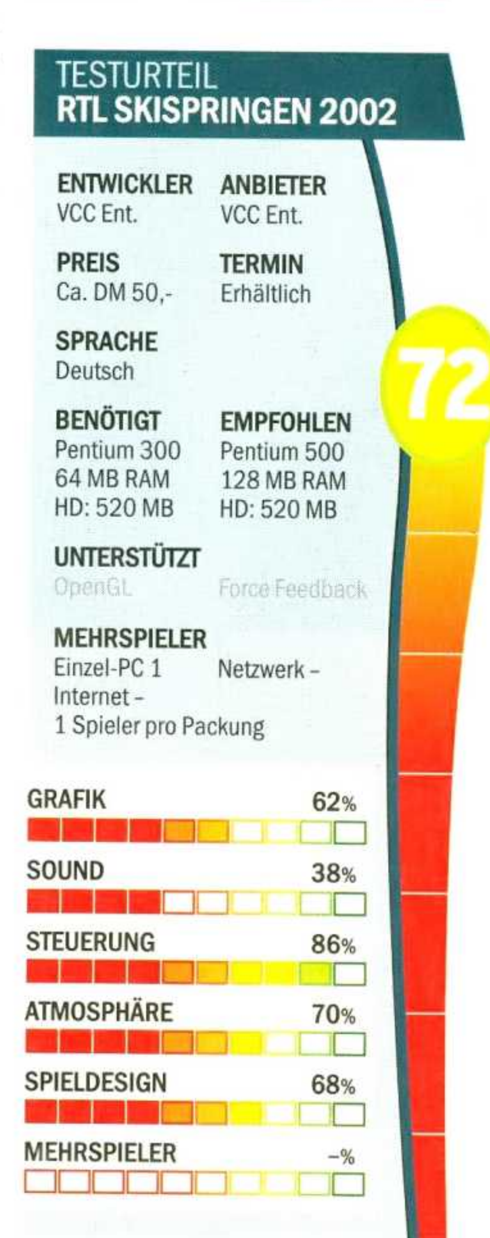
RTL Skispringen 2002

Mit Martin-Schmitt-Lizenz fliegt sich's prima: So sieht ein gutes Sportspiel aus.



KÖNIG DER LÜFTE Eine gerade Fluglinie ist nicht nur für die Haltungsnoten wichtig, sondern beeinflusst auch die Weite positiv.

Es gibt ein paar Sportarten, die verteufelt schwer zu simulieren sind. Synchronschwimmen wird in diesem Zusammenhang gerne genannt. Dressurreiten auch. Und eben Skispringen. So viele Leute auch Winter für Winter die Vierschanzentournee am Fernsehschirm verfolgen, so wenige haben den Kamikaze-Sport selbst ausprobiert. VCC beweist mit **RTL Skispringen 2002**, dass das auch besser so ist – Skihüpfen ist nämlich nicht nur gemeingefährlich, sondern auch ungeheuer knifflig. Egal ob Sie nun im Übungsmodus unterwegs sind oder den Gesamt-Weltcup an den PC holen, das komplett per Maus gesteuerte Spiel erfordert viel Fingerspitzengefühl und ein sehr exaktes Timing. Während alleine trotz aller erdenklicher Optionen und 20 verschiedener Schanzen nur bedingt Freude aufkommt, entfaltet das Gehüpfe mit mehreren Spielern ein gewaltiges Suchtpotenzial – und das, obwohl noch nicht mal ein Multiplayer-Player-Modus eingebaut ist. Allerdings macht auch nacheinander zu springen, sich über die Weite des anderen aufzuregen und noch einen draufzusetzen ähnlich viel Spaß wie anno dazumal das selige **Winter Games**. JOCHEN GEBAUER



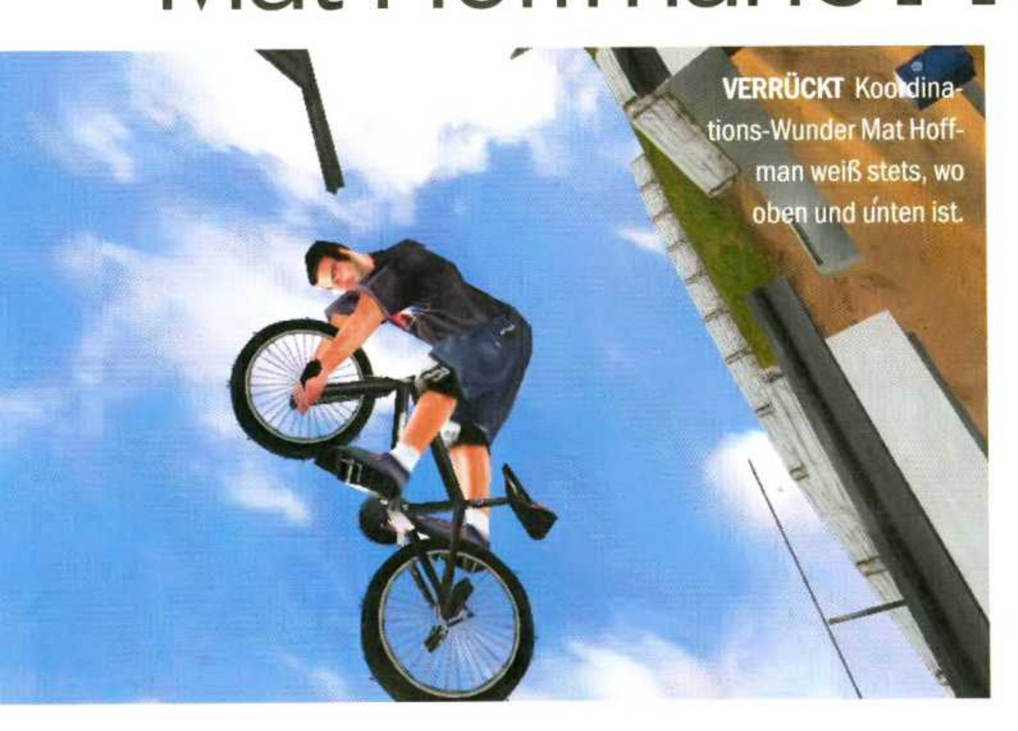
TESTURTEIL
RTL SKISPRINGEN 2002

ENTWICKLER VCC Ent.
ANBIETER VCC Ent.
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 300, 64 MB RAM, HD: 520 MB
EMPFOHLEN Pentium 500, 128 MB RAM, HD: 520 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

72

Kategorie	Wertung
GRAFIK	62%
SOUND	38%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	-%

Mat Hoffman's **Pro BMX**



VERRÜCKT Koordinations-Wunder Mat Hoffman weiß stets, wo oben und unten ist.

Aufsitzen und abheben: rasante Funsport-Action mit BMX-Ass Mat Hoffman.

Nachdem Tony Hawk samt Skateboard bereits voriges Jahr den Sprung von den Konsolen auf den PC geschafft hat, folgt ihm jetzt Funsport-Kollege Mat Hoffman. Der ist seines Zeichens Meister aller Klassen, wenn es um halsbrecherische Stunts und extreme Akrobatikeinlagen mit dem BMX-Rad geht. Das Spielprinzip des ebenfalls von Activision angebotenen Titels ähnelt dem von **Tony Hawk's Pro Skater** wie ein Ei dem anderen: Im Mittelpunkt steht der Karrieremodus, wo Sie bestimmte Ziele (High-Score brechen, Gegenstände einsammeln, etc.) erreichen müssen, um neue Areale, Bikes oder Tuning-Material freizuschalten. Die Levels, egal ob Baustelle oder BMX-Halle, sind mit zahlreichen Rampen, Geländern, Schanzen und anderen Objekten ansprechend gestaltet. Die ausführbaren Tricks umfassen das typische Repertoire an Grinds, Drehungen, Sprüngen und natürlich der Kombination all dieser Elemente. Das größte Problem des Spiels ist die teils ungünstig gewählte und hektisch umschwenkende Kamera, die Höhe und Entfernungen schwer einschätzbar macht. Insgesamt ist **Mat Hoffman's Pro BMX** ein gelungenes, actionreiches Funsportspiel mit coolem Soundtrack. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
MAT HOFMAN'S PRO BMX

ENTWICKLER Gray Matter
ANBIETER Activision
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HDD: 650 MB
EMPFOHLEN Pentium III 700, 128 MB RAM, HDD: 650 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk -, Internet -, 2 Spieler pro Packung

GRAFIK	71%
SOUND	88%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	74%

76

MEHRSPIELER

Toon **Car**

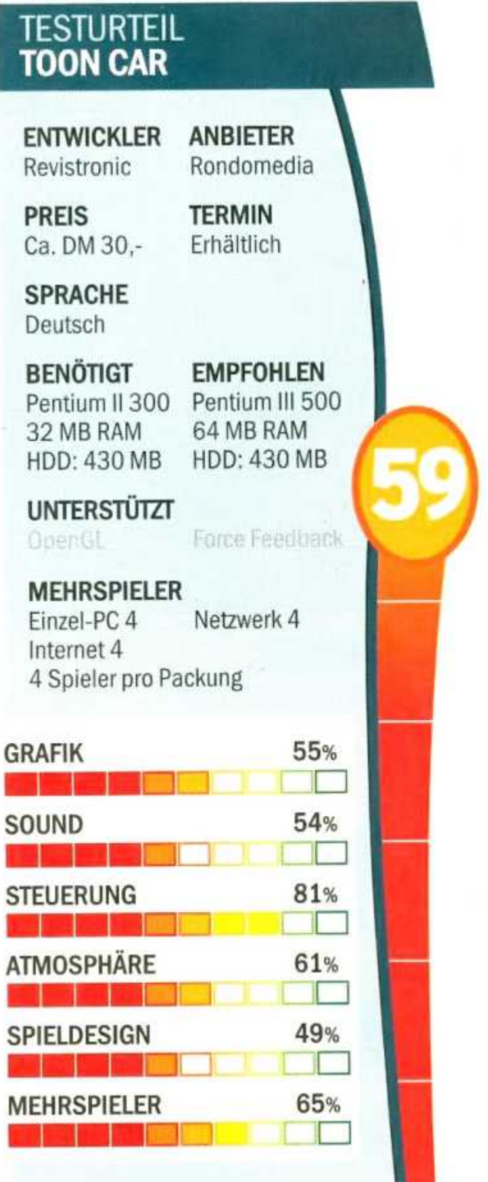


SPRENGKRAFT Der Fakir jagt schimpfend hinter dem Spitzenfeld her.

ÖDER MOND Die Kurse gleichen sich im Aufbau – Spaß kommt durchs Rangeln.

Cartoon-Kasper rasen um die Wette und bomben sich von der Rennpiste.

Toon Car ist nur zu ertragen, wenn Sie verrückten Gaga-Spaß mögen. Dann aber unterhält es – für begrenzte Zeit – bestens. Als schrill gezeichneter Fakir, Cowboy oder Mafioso quetschen Sie sich in Mobile, die entfernt aussehen wie geschrumpfte 50er-Jahre-Klassiker. Schon der Kopf Ihrer Figur misst die Größe der Vehikel. Haben Sie so hinter dem Lenkrad Platz genommen, starten Sie in Rennen durch die Prärie, Mondlandschaften oder Ägypten, über Vulkanketten oder die Osterinsel. Sie treten das Gaspedal durch und lassen es nie mehr los, lenken nur noch links, rechts. Wer bremst, verliert, denn die Kurven schlängeln sich so lässig, dass bei Vollgas nicht mal viel Reifenabrieb entsteht. Aber um fahrerische Feinheiten geht es hier auch nicht. Es geht um die Freude am Ärgern. Darum, anderen Raketen in den Auspuff zu jagen und Gewitterwolken zu produzieren, die anderen den Motor kaputt machen. Und darum, dass man selbst genauso oft eins auf die Fresse kriegt. Damit Sie dieses Spielchen ausgiebig treiben können, liegen Extras auf der Straße. DANIEL CH. KREISS



TESTURTEIL
TOON CAR

ENTWICKLER Revistronic
ANBIETER Rondomedia
PREIS Ca. DM 30,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium II 300, 32 MB RAM, HDD: 430 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 64 MB RAM, HDD: 430 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 4, Internet 4, 4 Spieler pro Packung

GRAFIK	55%
SOUND	54%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	65%

59

PC Games – Wissen, was gespielt wird

X-Mas

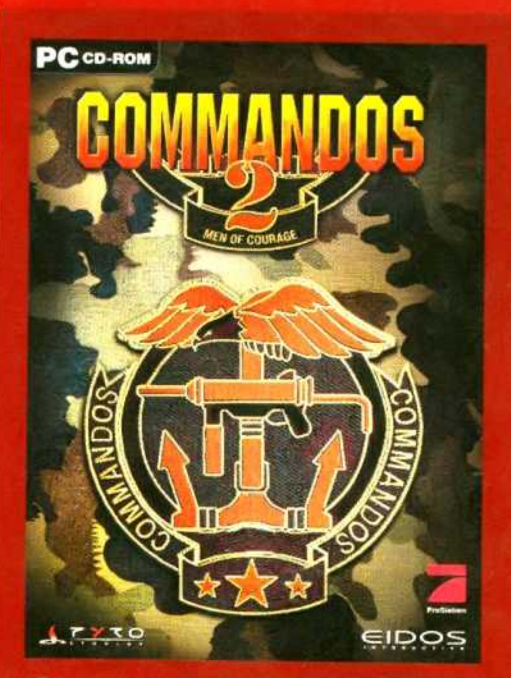
Wenige Wochen bis Weihnachten und immer noch keine Idee, was Sie sich von Ihren Li



Xbox

Das Xbox™ Videospielesystem von Microsoft kommt mit einer riesigen Auswahl an packenden Spielen. Damit bietet die Xbox™ das Spieleerlebnis der Zukunft in bisher unerreichter Qualität. Weihnachten ist jetzt am 14.03.2002.

Preis: DM 937,-/EUR 479,-



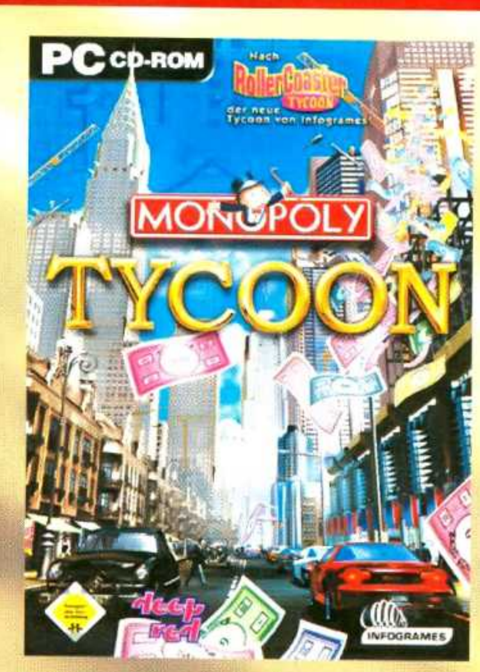
Commandos 2:

Das Echtzeit-Taktik-Highlight dieses Jahres. Ein „Must-have" für alle, die Taktik- und Strategiespiele lieben. „Commandos 2" entführt Sie in die wohl detaillierteste und realistischste Spielumgebung aller Zeiten.

Preis: DM 89,95

Zu bestellen unter: http://shop.eidos.de

Internetadresse: www.eidos.de



Monopoly Tycoon

„Monopoly Tycoon" ist eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation, die unternehmerisches Denken und planerische Weitsicht erfordert. Treib deine Konkurrenten in den Bankrott ... bevor sie es mit dir tun!

VK: 89,95 DM

www.monopolytycoon.com



Anstoß Meister Edition

Einzeln erfolgreich – aber im Team unschlagbar: Die „Anstoß Meister Edition" ist Fußball total in einer Packung. Mach deine Mannschaft fit mit „Anstoß 3" und spiel sie selbst mit „Anstoß Action"! Einfach per Tastendruck zwischen beiden Spielen hin- und herwechseln und alle Teams, Aufstellungen und Erfolge einfach mitnehmen – von „Anstoß 3" zu „Anstoß Action" und wieder zurück!

Empfohlener VK: DM 69,95

Infos unter www.de.infogrames.com

XS-550 XENON 5.1 mit Dolby Digital Decoder

Fantastischer Cine Surround Sound inklusive Dolby Digital Decoder! Das XENON 5.1 Sound System verwandelt jedes beliebige Audio-System in ein leistungsstarkes Multimedia-Center und bietet Klangerlebnisse in Kinoqualität.



Preis: EUR 222,-

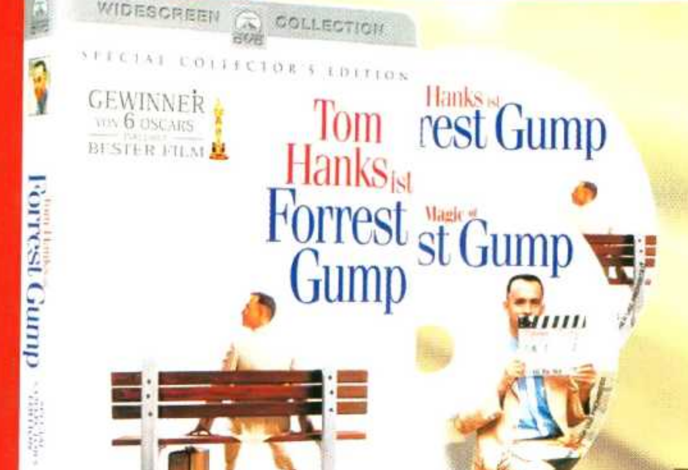
www.extensions.net

3D Prophet III Ti 200



3D-Gaming-Karte für den echten Freak. Die 3D Prophet III Titanium 200 bietet mit 175 MHz Core-Takt und 4ns RAM alles, was das Gamerherz begehrt. Optimiertes Kartendesign in Verbindung mit der Stabilität aller Hercules-Grafikkarten sorgen für optimale Performance. Die Lightning Speed Memory Architecture™ für beste Spielebeschleunigung selbst bei hohen Auflösungen. VGA- und S-VIDEO-Ausgang.

www.hercules.com



Forrest Gump DVD

Einer der beeindruckendsten Filme der frühen 90er-Jahre, der den Betrachter in ein Wechselbad der Gefühle taucht. Der Film wurde zu Recht mit sechs Oscars ausgezeichnet – besonders bemerkenswert sind die Spezialeffekte ... die die perfekte Einfügung von Tom Hanks in historische Szenen ermöglicht.

2 DVDs mit einzigartigen Extras



Operation Flashpoint Gold Edition

Der Weihnachtsknaller – die Gold Edition: Originalversion mit allen Updates, brandneue Mission-CD „Red Hammer", Strategie-Guide (+ Anleitung zum Mission-Editor).

Preis Gold Edition: DM 99,95

Für alle, die „Flashpoint" besitzen, gibt es das Gold-Upgrade für nur DM 39,95 (Missions-CD & Strategie-Guide).

www.codemaster.de

Promotion

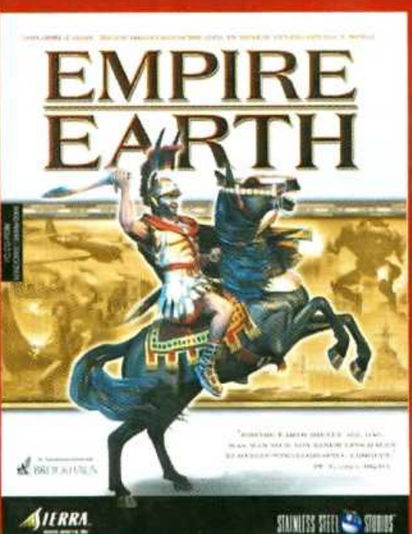
eben wünschen? PC Games hat den ultimativen Wunschzettel zusammengestellt!



Game Boy Advance

Der neue Game Boy Advance in vier coolen Farben – geballte 32-Bit-Power mit Wide Color Screen für unterwegs. Die erstklassige Software für den Game Boy Advance, wie z. B. „Mario Kart: Super Circuit", „Super Mario Advance", „F-Zero: MAXIMUM Velocity" oder „kurukuru kururin", bietet grenzenlosen Spielspaß für bis zu vier Spieler – und das mit nur einem Modul.

www.gameboyadvance.de







Tennis Masters Series

„Tennis Masters Series" ist extrem realistisch. Das Spiel bietet über 500 Animationen, um alle im Tennis möglichen Spielzüge akkurat abbilden zu können. Erleben Sie die packende Atmosphäre, als wären Sie live dabei!

Preis: DM 89,95
www.masters-series-videogame.com

Empire Earth

Herrschen Sie über die bekanntesten Zivilisationen unserer Welt, treffen Sie historische Persönlichkeiten und erleben Sie die Geschichte der Menschheit in einem einzigartigen Spiel von epischem Ausmaß. „Empire Earth": eines der aufregendsten und ehrgeizigsten PC-Spiele, die jemals erschaffen wurden.

Preis: Ca. EUR 50,-
USK: Ab 12 Jahren/PC-CD-ROM

Gyrotwister

VORSICHT, SUCHTGEFAHR: Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Die Wunderkugel produziert 15 kg (!!) Kreiselkraft bei 10.000 Upm – ohne Batterie. Für Computeranwender zur Vorbeugung gegen Verspannung, für Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.

Preis: DM 39,- (Online-Bestellung versandkostenfrei!)
http://www.macht-suechtig.de



Andromeda

Captain Dylan Hunt ist mit seinem Raumschiff „Andromeda Ascendant" in einem schwarzen Loch gefangen, nachdem er von den Nietzscheanern in eine Falle gelockt worden ist. 300 Jahre später wird die Andromeda geborgen. Das System des Commonwealth, welches drei Galaxien umfasste, ist in der Zwischenzeit auseinander gefallen. Um in diesem Chaos zu überleben, muss sich Captain Hunt gegen die chaotische Crew des Bergungsschiffes durchsetzen ...

Movie + Bonus-DVD mit einzigartigen Extras
Preis: DM 40,- bis 50,-
Erhältlich überall im Handel und bei allen großen Internetanbietern

Cyborg 3D Force Stick

Erleben Sie fortan noch realistischere Force-Effekte mit dem neuen Cyborg 3D Force Stick. Ausgestattet mit der neuesten Touch Sense™-Technologie von Immersion und einem gigantischen Funktionspaket ist maximaler Spielspaß garantiert. Der voll programmierbare Stick kommt im neuen, futuristischen Cyborg-Design und fällt besonders durch seine interaktive Beleuchtung ins Auge.

Preis: UVP DM 199,-
www.saitek.de
www.saitek-shop.de



Der mTw Game PC von Fujitsu Siemens Computers

Unlimitierte Höchstleistungen durch beste Komponenten im hochwertigen Alu-Gehäuse: AMD-Athlon-1,4-GHz-Prozessor, 64-MB-GeForce3-Grafikkarte, Sound-Blaster-Live!-Sound, 256 MB DDR-RAM, DVD-Drive, LAN – auf 1.000 Stück limitierte Sonderversion.

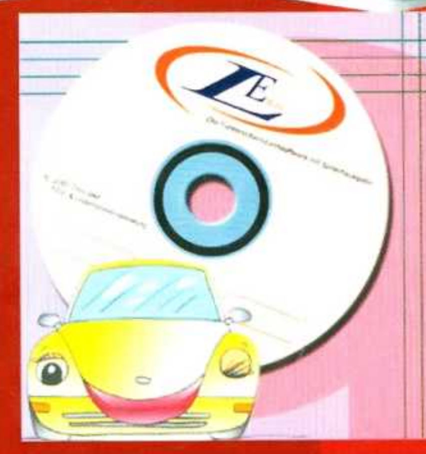
Preis Computer: DM 2.399,-
Preis Monitor: DM 599,-
www.fujitsu-siemens.de



Lenic

LENIC, Interaktiver Führerschein-Trainer mit Sprachausgabe. Hilft, schnell und effizient zu lernen. Komplett integrierte Sprachausgabe und viele witzig gesprochene Auswertungen. Zu Weihnachten gibt es kostenlos „Speech Mail" dazu, damit spricht auch deine E-Mail.

Preis: DM 39,-
http://www.s-b-s.de/lenic/index.html



Anzeige

Angebot | 3 PC Games + 1 Sonderheft

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC Games **Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt`s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: Zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 2.000 Cheats und Codes verteilen sich auf 164 Seiten. Mit im Heft: Zwei CDs randvoll mit Mods, Tools, Trainer, Editoren und 600 Seiten Tipps im Original-PC-Games-Layout (PDF-Format).

Bender´s CS-Cartoon - Episode I

Pflicht für alle **Counter-Strike**-Fans: Bereits über ein Jahr begeistert der junge Comic-Zeichner Gunter „Bender" Grimm die Leser von counter-strike.de mit seinen Kurz-Comics zum Thema. Jetzt kommt sein erstes Comic-Buch mit den abgefahrensten und witzigsten **CS**-Spielsituationen. Seite für Seite jagt eine gnadenlose Pointe die andere – jetzt schon Kult!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.
Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games" Testjahrbuch (Art.-Nr. 002052)
- ☐ „PC Games" Tipps&Tricks (Art.-Nr. 002051)
- ☐ „Bender´s" CS-Cartoon (Art.-Nr. 002053)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/ Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



TIPPS&TRICKS



Von Keulen und Rittern, Panzern und Mechs – Empire Earth bietet eine riesige Zahl verschiedener Einheiten. **Wir zeigen Ihnen, wie Sie damit effektiv umgehen.**

Im Morgengrauen in der Redaktion: Die Bogenschützen werden in Stellung gebracht, die rechte Flanke, bestehend aus Kavallerie, formiert sich zum Keil. In breiter Linie marschieren die Schwertkämpfer dem Feind entgegen und rumpelnd rollen die Katapulte aus dem Hintergrund heran. Feldherr Alexander der Große schmettert seinen Schlachtruf dem feindlichen Heer entgegen … Was sich wie eine altertümliche Schlachtenbeschreibung liest, ist eine typische Spielszene aus **Empire Earth**. Damit Sie auch in den Genuss eines wohlverdienten Sieges nach einer epischen Schlacht kommen, finden Sie auf satten 14 Seiten Tipps zum optimalen Rohstoffmanagement und zum Aufrüsten der Truppen. Außerdem finden Sie detaillierte Levelkarten und Missionstipps zu den Kampagnen der Griechen, Briten und Deutschen.



Zoo Tycoon

Der bengalische Tiger fristet auf hartem Betonboden ein erbärmliches Dasein. Kein Wunder, dass er immer wieder die Zäune zu durchbrechen versucht und Zoobesucher anfällt. Wie Sie Ihre Tiere artgerecht unterbringen, erfahren Sie auf vier Seiten. Natürlich geben wir Ihnen auch jede Menge Tipps für ein erfolgreiches Zoo-Management und zeigen Ihnen, wodurch Sie die Besucher immer bei Laune halten können.



Fußballmanager 2002

Sich im Haifischbecken Bundesliga zu behaupten, ist wahrhaftig nicht leicht – wie dies exemplarisch vom Nürnberger „Glubb" vorgeführt wird. Kein Wunder, dass einige PC-Games-Redakteure derzeit heftigst mitleiden. Was Sie mithilfe EAs **Fußballmanager 2002** besser machen können, erfahren Sie anhand unserer Profi-Tipps direkt aus der Tastatur von Spieldesigner Gerald Köhler.



Aliens vs. Predator 2 (dt)

Für die Herztabletten und diverse andere Beruhigungsmittel müssen Sie schon selber sorgen – wie Sie in dem düsteren und beklemmenden 3D-Shooter Aliens jagen, als Predator zielsicher Ihre Gegner wegfegen oder als gefräßig-schleimiges Giger-Monstrum durch die Gänge schleichen, all das finden Sie auf sechs Seiten zusammengefasst. Nanu, woher kommt denn plötzlich dieser Säuretropfen auf der Tasta...

PC Games Tipps & Tricks Sonderheft 01/2002

Holen Sie sich das neue PC-Games-Sonderheft mit über 2.000 Tipps & Tricks und zwei CDs zu den besten Spielen des ausklingenden Jahres.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Empire Earth
2. Aliens vs. Predator 2 (dt.)
3. Aquanox

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Commandos 2 Komplettlösung (Teil 2)
2. Wiggles Allgemeine Tipps
3. Stronghold Allgemeine Tipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE





www.pcgames.de

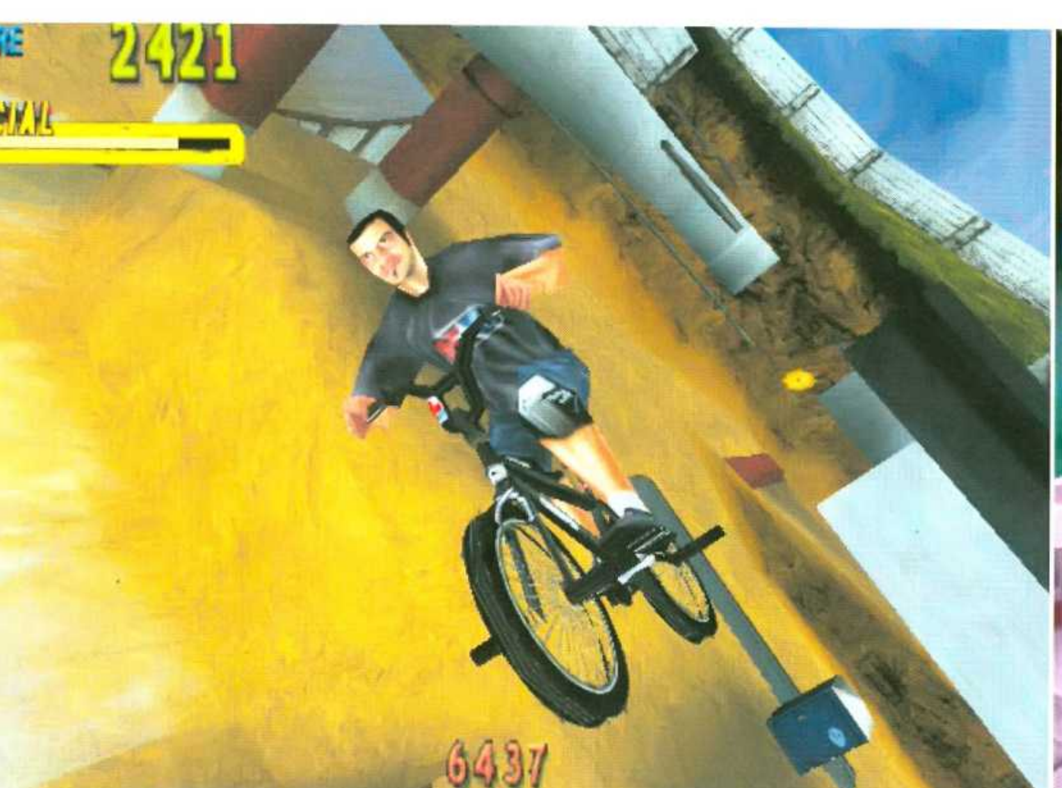
PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.





SONNE TANKEN Bringen Sie in X: Beyond the Frontier Energiezellen von einem Sonnenkraftwerk zum anderen, um Ihren Geldbeutel aufzubessern.

AUSBALANCIERT Auch gewagtere Tricks sind mit dem Cheat für perfekte Balance kein Problem mehr. Das zaubert auch Herrn Hoffman ein Schmunzeln aufs Gesicht.

Spider-Man

Um an die vielen verschiedenen Kostüme und Goodies in Spider-Mans neuestem Abenteuer zu gelangen, müssen Sie einige Cheats eingeben. Gehen Sie dazu im Hauptmenü des Spiels auf „Special" und dann auf „Cheats". Die Cheats im Überblick:

Cheat	Wirkung
ADMNTIUM	Unverwundbarkeit
UATUSEES	What-if-Contest
RGSGLLRY	Charakter-Viewer
CINEMA	Movie-Viewer
FUNKYTWN	Toon Spidey
STICKMAN	Stick Spidey
CLUBNOIR	Ben-Reilly-Kostüm
FANBOY	Comic Collection
MME WEB	Levelauswahl
EGOTRIP	Großer Kopf
GLANDS	Unbegrenzt viel Netz
LEANEST	Alle Extras
WEAKNESS	Gesundheit auffüllen
KIRBYFAN	Game Comic Covers
ROBRTSON	Storyboard-Viewer
SM LVIII	Quick-Change-Kostüm
MRWATSON	Peter-Parker-Kostüm
KICK ME	Amazing-Bag-Man-Kostüm
XILRTRNS	Scarlet-Spider-Kostüm
SYNOPTIC	Spidey-Unlimited-Kostüm
TRISNTNL	Captain-Universe-Kostüm
MIGUELOH	Spider-2099-Kostüm

REDAKTION

Moorhuhn 3

Auch wenn es nur ein Spielchen für zwischendurch ist – einige interessante Dinge gibt es doch zu entdecken:

Der Baum

Die Rinde des abgestorbenen Baumes verbirgt in der Mitte eine Schatzkarte. Dafür müssen drei Schichten weggeschossen werden, danach wissen Sie, wo der Schatz ist. Wenn Sie die beiden Äste links und rechts vom Baumstumpf mit der Spezialmunition wegschießen, erhalten Sie mehr Patronen in Ihrem Magazin.

Das Boot

Mit der Spezialmunition können Sie das Boot versenken.

Das Gewitter

Mit der 1A Munition können Sie auf die Gewitterwolken schießen. Danach erscheint ein Blitz, der alle angezeigten Moorhühner trifft.

Die Höhlenmalerei

An die Malerei gelangen Sie, wenn Sie am äußerst rechten Felsen das Moos von den Steinen wegschießen. REDAKTION

Der Schuh des Manitu

Im Nonsens-Spiel zum Kinofilm werden die Highscores in der Datei SCHUH.BIN abgelegt. Wenn Sie die Datei mit einem Texteditor wie zum Beispiel dem Notepad öffnen, können Sie Namen und Werte leicht ändern. REDAKTION

Rally Trophy

Um an alle Autos und Ebenen zu gelangen, müssen Sie den Expertenmodus aktivieren. Dies erreichen Sie, indem Sie das Spiel mit dem Namen „KALJAKOPPA" starten. Dadurch sind Sie auch in der Lage, die Werkswagen zu fahren. REDAKTION

Mat Hoffman's Pro BMX

Wer Probleme auf dem kompakten Drahtesel hat, sollte einmal die Cheats ausprobieren. Pausieren Sie das Spiel, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und tippen Sie folgende Codes ein:

Code	Wirkung
S66S	Dicke Reifen
4awd	Perfekte Balance
4w62	8 Zusatzminuten
648w	Burnside freischalten
648a	Schule freischalten
648d	Warenhaus freischalten
648s	Granny freischalten
466wss	Punkt verzehnfachen

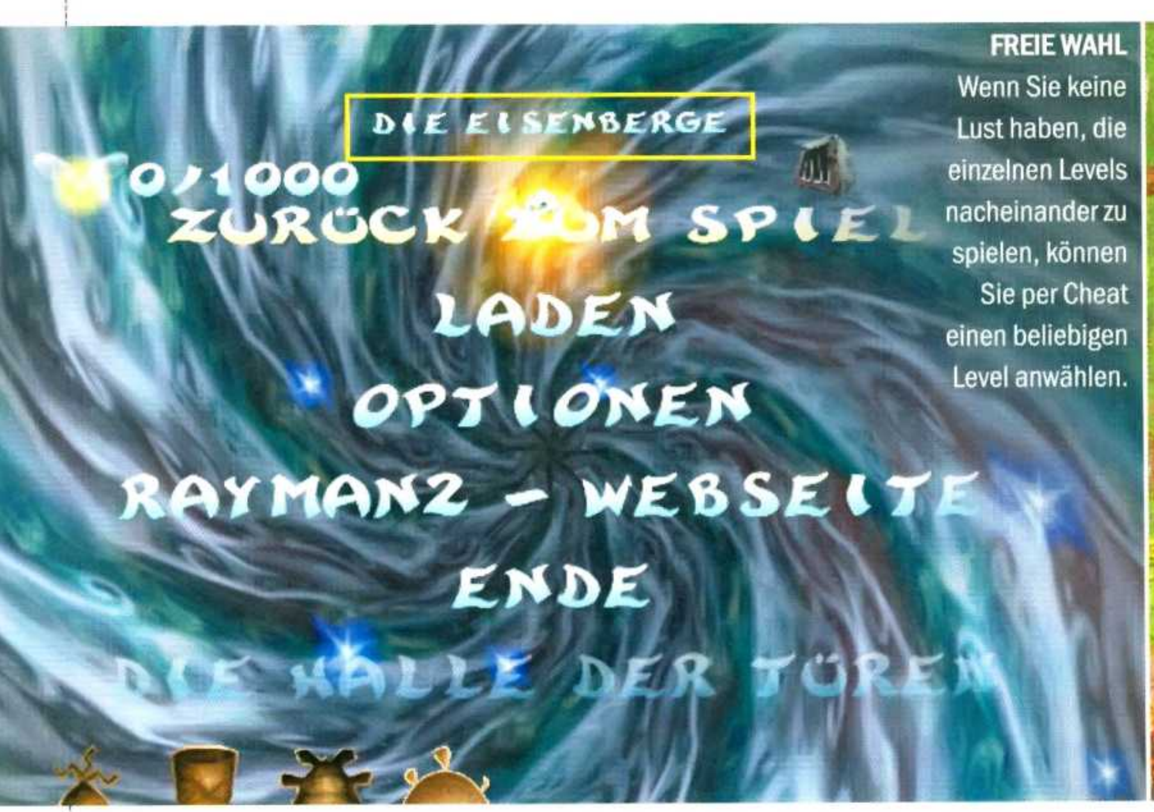
REDAKTION

X: Beyond the Frontier

X: Beyond the Frontier Gold heißt die erweiterte Budgetversion. Mit unseren Tipps haben Sie keine Startschwierigkeiten:

100 Credits sind wirklich nicht viel zum Start, und auch die Ausrüstung des Schiffes ist recht dürftig. Besuchen Sie deshalb als Erstes das Ausrüstungsdock, dann die Teladi-Handelsstation, wo Sie den Schild verkaufen und dafür einen SinZA-Antrieb, eine taktische Navigationskarte und Laderaumerweiterungen einkaufen können. Da Sie jetzt keinen Schild besitzen, müssen Sie beim Andocken aufpassen, um nicht mit dem Schiff anzuecken.

Vermeiden Sie auch zunächst jegliche Kämpfe – deshalb immer



FREIE WAHL Wenn Sie keine Lust haben, die einzelnen Levels nacheinander zu spielen, können Sie per Cheat einen beliebigen Level anwählen.



ALLES IM GRIFF In solch einer hektischen Situation können Sie Ihre Truppen besser befehligen, wenn Sie die Hotkeys einsetzen.

zwischenspeichern. Als Gewinn bringender Handel empfiehlt sich der Transport von Energiezellen von einem Sonnenkraftwerk zu einem beliebigen anderen. Hat man erst einmal ein wenig Geld zusammen, so kann man mit Nostrop-Öl handeln. Bei einem Guthaben von mehr als 13.000 Credits sollten Sie ein eigenes Sonnenkraftwerk in der Nähe des südlichen Sprungtors oder im Norden des Sektors F3 bauen. REDAKTION

Rayman 2

Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
GIMMELIFE	+ 5 Leben
GIMMELUMZ	+ 5 Lumz
GOTHERE	Alle Levels anwählbar
GLOWFIST	Höhere Schusskraft

REDAKTION

World War 3: Black Gold

Auch beim dritten Weltkrieg gibt es einige hilfreiche Cheats: Drücken Sie während des Spiels „Enter" und geben Sie dann „peace" ein. Nun sind folgende Codes einsetzbar:

Cheat	Wirkung
HereYouAre!	Zeigt gegnerische Einheiten und Gebäude auf der Karte an
Limit_up x	Einheitenkosten auf x setzen
MoneyForNothing x	Verschafft Ihnen x Geld
BeautifulWorld	Karte aufdecken
NobelPrize 1	Sofortige Erforschung möglich

REDAKTION

S.W.I.N.E.

Schweinerei: Auch in dem Strategieknaller gibt es kleine Tricks. Aktivieren Sie im Spiel mit SHIFT + ENTER die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Smarten	Befördert eine oder mehrere selektierte Einheiten
mo money	1.000 Credits
quicker than death	Zerstört gegnerische Einheiten mit einem Schuss
blitzkrieg	Beendet den Level erfolgreich
instant delivery	Schnelles Liefern der Einheiten

REDAKTION

Ghost Recon

Um die Cheats einzugeben, müssen Sie ENTER auf dem Nummernblock betätigen.

Cheat	Wirkung
Superman	Godmode
TeamSuperman	Team Godmode
Shadow	Unsichtbarkeit
TeamShadow	Team unsichtbar
Ammo	Unlimitierte Munition
Refill	Inventory nachfüllen
Autowin	Mission erfolgreich beenden
Chickenrun	Granaten werden zu Hühnern

REDAKTION

Battle Realms

1. Stellen Sie sicher, dass Sie die Lager ausschließlich dort errichten, wo die Arbeiter den kürzesten Weg zu Reis und Wasser gehen müssen. Denken Sie außerdem daran: Auf Ödland wächst Reis langsamer, also empfiehlt es sich, die Ressourcenfläche von einem Arbeiter gießen zu lassen. Benutzen Sie außerdem Packpferde, um mehr Ressourcen schneller zu transportieren.

2. Wenn Sie eine Einheit in mehreren Gebäuden ausbilden wollen, müssen Sie nicht jede Figur sukzessive ins nächste Trainingslager schicken. Sie können einen gesamten „Durchlauf" festlegen, indem Sie das erste Gebäude markieren, und danach das zweite und dritte Gebäude mit gedrückter Shift-Taste auswählen. Die Einheiten werden dann automatisch alle Ausbildungslager durchlaufen.

3. **Nicht vergessen:** Nur weil eine Einheit drei verschiedene Ausbildungen abgeschlossen hat, heißt das nicht, dass diese Einheit stärker ist. Sie ist besser geeignet für eine bestimmte Tätigkeit, aber kein Allround-Talent. Um zu gewinnen, brauchen Sie einen ausgewogenen Mix an Einheiten.

4. Im späteren Spielverlauf führt der Computergegner hartnäckig Angriffe gegen Ihre Basis durch. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie die eigene Streitmacht gerade zum Kämpfen in ein feindliches Lager geschickt haben und Ihr Dorf ungeschützt ist. Errichten Sie in Ihrer Basis deswegen mehrmals das gleiche Ausbildungslager, um im Falle eines Angriffs Ihre Arbeiter parallel trainieren zu können.

5. Die Gefechte sind sehr hektisch geraten. Es ist allerdings unumgäng-



lich, die Übersicht zu behalten. Die Benutzung der Hotkeys ist deswegen Pflicht. Konsultieren Sie dazu das Steuerungsmenü im Optionsbildschirm und prägen Sie sich die wichtigsten Hotkeys ein. Vor allem die Taste N kann sehr nützlich sein: Alle Kampfeinheiten bleiben dann stehen, verfolgen die Gegner nicht selbstständig, verteidigen sich aber. REDAKTION

Stronghold

Rechtsklicken Sie mit der Maus auf die Desktop-Verknüpfung von **Stronghold**. Gehen Sie auf „Eigenschaften" und ergänzen Sie den Zielpfad mit dem Zusatz: „Strong Debug". Nun können Sie mit den folgenden Tastenkombinationen die Cheats aktivieren.

ALT-L	Steigert den Level des Charakters (anschließend den Charakter anwählen)
ALT-C	Charakter wählen
ALT-P	Charakter verbessern
ALT-B	Ändert die Gebäudeart um 1
ALT-F	Ändert die Gebäudeart um 10
ALT-K	Zerstört eine feindliche Festung
ALT-Z	Zerstört feindliche Einheiten

Die Programmierer haben auch ein kleines Easter-Egg in **Stronghold** versteckt. Wenn Sie einige Male hintereinander auf Jester den Hofnarren klicken, gibt er ein paar witzige Kommentare von sich. REDAKTION

Wiggles

Den Wiggles etwas beizubringen, ist mitunter ein langwieriges Unterfangen. Damit die Zwerge gleich zu Beginn des Spiels über verbesserte Fähigkeiten verfügen, müssen Sie die Datei „Genattribs" mit einem Texteditor öffnen. Diese Dateien finden Sie im Ordner: „Wiggles/Data/Scripts/Misc". Dort können Sie die Zahlenwerte ganz nach Ihren Wünschen verändern. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, in der Datei „Sparetimetuning" die Auswirkungen aller Freizeitbeschäftigungen zu manipulieren, so dass ein Wiggle sich zum Beispiel genauso schnell in einem einfachen Zelt erholt wie in einem Luxusschlafzimmer.

Easteregg: Für alle, die Elfen in Ledertracht nicht besonders sexy finden, haben wir einen lustigen Trick herausgefunden, mit dem Sie ihr eine andere Kleidung verpassen können. Öffnen Sie die Datei „Wiggles/Data/Texture". Hier müssen Sie entweder die Datei 32, 64, 128 oder 256 öffnen. Wenn Sie über 128 MByte Arbeitsspeicher verfügen, müssen Sie dementsprechend die Datei 128 öffnen. Darin finden Sie ein Bild mit dem Namen „Elfen_Körper" und fünf weitere, die die Erweiterung eins bis fünf tragen. Damit sich die Elfe nun ein anderes Kleidungsstück überstreift, müssen Sie zum Beispiel: „Elfen_Körper_Variante_1" in „Elfen_Körper" ändern. Zuvor sollten Sie aber die Originaldatei umschreiben, falls ihnen die Ledertracht doch eher zusagt.

Elfen_Körper_Variante_1: Zerfetzte Kleidung
Elfen_Körper_Variante_2: Hauch von nichts
Elfen_Körper_Variante_3: Kleines Schwarzes
Elfen_Körper_Variante_4: Bikini
Elfen_Körper_Variante_5: Ohne Oberteil

REDAKTION

Civilization 3

1. Sammeln Sie so viele „Hütten" wie möglich ein! Mit etwas Glück können Sie auf diese Weise in den ersten Spielrunden einen technologischen Vorteil gegenüber den Computergegnern herausholen. Die Zivilisationseigenschaft „Expansionist" (darüber verfügen unter anderem Amerikaner, Briten und Russen) ist dabei sehr hilfreich, da Sie zusätzlich zu den normalen Starteinheiten noch einen schnellen Scout umsonst bekommen.

2. Expandieren Sie schnell! Die Computergegner gehen im Gegensatz zu den Vorgängern sehr aggressiv zur Sache und gründen ununterbrochen neue Städte. Wenn Sie einmal ins Hintertreffen geraten, wird es sehr schwer, diesen Rückstand wieder aufzuholen. Zehn Städte sollten Sie mindestens haben – wenn diese so eng wie möglich beieinander liegen, haben Sie auch kein so großes Problem mit der Korruption.

3. Bauen Sie Weltwunder! Insbesondere die Große Bibliothek sollte auf jeden Fall in einer Ihrer Städte stehen. Damit erhalten Sie jede Technologie, die bereits zwei Ihrer Gegner erforscht haben, völlig kostenlos. Dazu ist es allerdings nötig, mit den betreffenden Ländern in diplomatischem Kontakt zu stehen.

4. Entwickeln Sie so schnell wie möglich die Monarchie! Die hierzu notwendigen Technologien sind schnell erforscht und die neue Regierungsform ist dem Despotismus in jeder Hinsicht überlegen. Wenn Sie ein friedlicher Typ sind, sollten Sie danach auf die Republik hinarbeiten, da dort mehr Geld eingenommen und in die Forschung investiert werden kann. REDAKTION

Halflife: Gunman Chronicles (dt.)

Rechtsklicken Sie auf das Desktop-Symbol von **Gunman** und gehen Sie auf „Eigenschaften". Dort geben Sie in der Startzeile die Parameter: „-dev -console" ein. Im Spiel drücken Sie dann die Zirkumflextaste und geben folgende Cheats ein:

God	Unbesiegbar
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Map X	Geben Sie für das X einen Kartennamen ein
Give X	Für das X müssen Sie einen Gegenstand eingeben
Notarget	Die Gegner ignorieren Sie
Thirdperson	Die Kamera befindet sich hinter Ihrem Alter Ego
Firstperson	Schaltet in die Ego-Perspektive

Gegenstände:

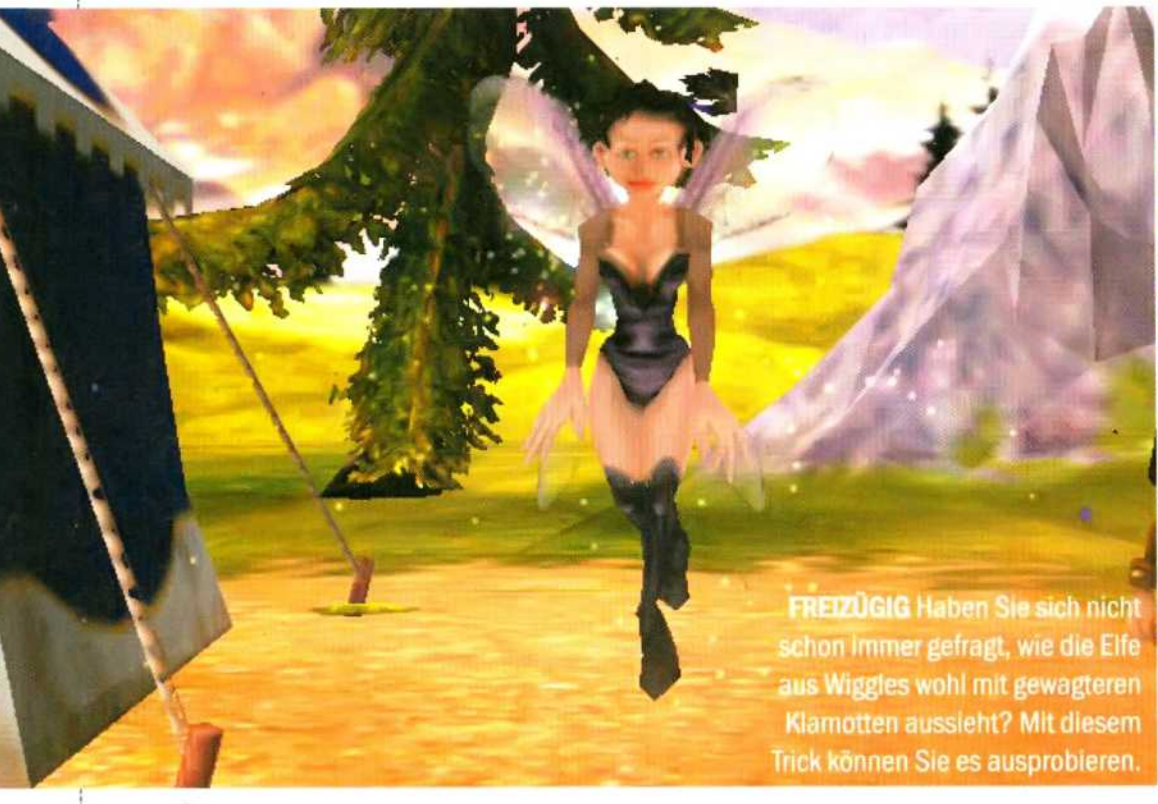
Diese Kommandos geben Sie hinter dem „give"-Befehl ein:

Weapon_fists	Ammo_buckschot
Weapon_gausspistol	Ammo_miniguncIip
Weapon_shotgun	Ammo_beamgunclip
Weapon_minigun	Ammo_dmlclip
Weapon_beamgun	Ammo_chemical
Weapon_dml	Item_healthkit
Weapon_spchemicalgun	Item_armor
Ammo_gausclip_	Player_armor
	Vehicle_tank

Maps:

Diese Kommandos geben Sie hinter dem „map"-Befehl ein:

Takeoff	rebar0a
Rusted	rebar0b
Meltdown	rebar2a
Highnoon	rebar2b
Frontier 1	rebar2c
Cinematic 2	rebar2d
Cinematic 3	rebar2e
Cinematic 4	rebar2f
city1a	rebar2g
city1b	rebar2h
city2a	rebar2i
city2b	rebar2j
city3a	rebar2k
city3b	rebar2l
end1	rebar3b
end2	rebar3d
mayan0a	rebar3e
mayan0b	rust1
mayan1	rust2a
mayan3a	rust2b
mayan4	rust3a
mayan6	rust4a
mayan8	rust4b



FREIZÜGIG Haben Sie sich nicht schon immer gefragt, wie die Elfe aus Wiggles wohl mit gewagteren Klamotten aussieht? Mit diesem Trick können Sie es ausprobieren.



CIVILIZATION 3 Wenn ein wichtiger Rohstoff außerhalb Ihrer Stadtgrenzen liegt, können Sie ihn mit einem Arbeiter und einer Kolonie unkompliziert und effektiv sichern.

rust4c	west1
rust5a	west2
rust6a	west3a
rust6b	west3b
rust6c	west4a
rust6d	west4b
rust7a	west5b
rust7b	west6a
rust7c	west6b
rust7d	west6c
rust7e	west6d
rust8a	west6e
rust9a	

REDAKTION

Anno 1602 Königs-Edition

Drücken Sie im Spiel die Tasten STRG-SHIFT-ALT-W, geben Sie anschließend in der Eingabemaske die Zahl 2061 ein und drücken Sie Enter. Nun drücken Sie Taste A und das Cheat-Menü ist aktiv. Die folgenden Tastenkombinationen stehen Ihnen während des Spiels zur Verfügung:

SHIFT-M	50 Goldstücke
SHIFT-K	Eine zusätzliche Kanone (Schiff muss aktiviert sein)
SHIFT-T	Fünf zusätzliche Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT-H	Fünf zusätzliche Holzeinheiten (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT-F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit
SHIFT-?	Koordinaten anzeigen
SHIFT-Z	Fünf zusätzliche Ziegel (Kontor muss aktiviert sein)

Wählen Sie im Menü die Kiste an, um die im Kontor gelagerte Ware anzuzeigen.Weitere Cheats können Sie aktivieren, wenn Sie erneut die Tasten STRG-SHIFT-ALT-W drücken. Geben Sie anschließend die Zahl für die gewünschte Ware ein.

03 Gold	14 Nahrung
04 Wolle	15 Tabakwaren
05 Zuckerrohr	16 Gewürze
06 Tabak	17 Kakao
07 Schlachtvieh	18 Alkohol
08 Korn	19 Stoffe
09 Mehl	20 Kleidung
10 Eisenwaren	21 Schmuck
11 Schwerter	22 Werkzeug
12 Musketen	23 Holz
13 Kanonen	24 Ziegelsteine

Drücken Sie ein weiteres Mal die A-Taste, damit sich das Kontor mit der Ware füllt.

REDAKTION

Ground Control

Zu den Tipps der letzten Ausgabe gesellen sich nun noch die Cheats für **Ground Control**.

Drücken Sie die Tasten M, S, V gleichzeitig und geben Sie die folgenden Cheats ein.

God	Alle Einheiten unverwundbar
Notgod	Verwundbar
Flashlight	Flashlight-Oberfläche
Console	Cheat-Konsole mit Zirkumflex (^) öffnen.
Gimme Maps	Sie können sämtliche Missionen unter „Custom Maps" spielen.
The new generation of RTS-games	Bonuslevel unter „Custom Maps" freigeschaltet
From Massive with love	Veränderte Texturen

REDAKTION

Grand Theft Auto 2

Für alle, die auf den dritten Teil des Kultspiels warten, wurde nun der zweite Teil als Budget-Version auf den Markt gebracht. Die folgenden Cheats sollten Sie als Spielername eingeben:

GOURANGA	Schaltet die restlichen Cheats frei
LIVELONG	Unverwundbar
RSJABBER	Unverwundbar
CUTIE1	99 Leben
MUCHCASH	Zu Beginn 500.000 Dollar
DANISGOD	200.000 Dollar
IAMDAVEJ	9.999.999 Dollar
EATSOUP	Kostenlos einkaufen
GODOFGTA	Alle Waffen und Munition
DAVEMON	Einige Waffen mit Munition
ARSESTAR	Waffen nach dem Tod behalten
BUCKFAST	Aggressivere Menschen
LASVEGAS	Alle Zivilisten sehen wie Elvis aus
NEKKID	Nackte Zivilisten
VOLTFEST	Unbegrenzt Elektro-Waffe
FLAMEON	Unbegrenzt Flammenwerfer
JAILBAIT	Unbegrenzt Gefängnis-Karten
SCHURULZ	Unbegrenzt Schäden verdoppeln
HUNSRUS	Unbegrenzt unsichtbar
MADEMAN	Maximaler Respekt
COCKTART	Keine „explodierenden" Punkte
GOREFEST	Gewaltlevel
SEGARULZ	Alle Punkte mal zehn
FISHFLAP	Chipmunk-Modus (kleine Autos)
UKGAMER	Alle Level
GINGERR	Level 1+2
TUMYFROG	Alle Levels + Bonus

REDATION



Arcanum

Mit diesem Trick gelangen Sie unbeschadet an viele Reichtümer und nützliche Gegenstände. In einigen Läden finden Sie im Hinterzimmer Kisten. Um an diese zu gelangen, müssten Sie eigentlich dem Inhaber seinen Schlüssel abnehmen. Alles, was Sie benötigen, ist Erfahrung beim Öffnen von Schlössern. Betreten Sie einen Laden und warten Sie, bis der Abend anbricht. Wenn sich der Ladenbesitzer dann in sein Zimmer begibt, folgen Sie ihm, da er die Tür offen stehen lässt. Am nächsten Morgen verlässt der Ladenbesitzer diesen Raum und schließt die Tür hinter sich ab. Jetzt können Sie die Kiste knacken und alle Gegenstände nehmen. Öffnen Sie anschließend die Tür zum Laden und verkaufen Sie dem Besitzer sämtliche Gegenstände, die Sie nicht benötigen. Diese landen wieder in der Truhe, die Sie mit diesem Trick so oft plündern können, bis Sie den Ladenbesitzer in den Ruin getrieben haben. Dieser Trick funktioniert aber nicht, wenn sich eine Wache in dem Laden befindet. REDAKTION

Insane

Alle Offroad-Begeisterten können jetzt große Geländewagen zum kleinen Preis über die matschigen Pisten, abseits der Straße jagen. Mit den folgenden Cheats entgeht Ihnen keines der Fahrzeuge.

Geben Sie die Cheats ein, wenn Sie sich im Hauptmenü befinden. Um sie wieder zu deaktivieren, müssen Sie sie erneut eingeben.

Ineedmorecars	Schaltet sämtliche Wagen frei
Bigfootz	Große Räder
Gokartz	Kleine Räder
Bigheadz	Große Köpfe
Boxerz	Große Hände und Füße

Hotkeys während des Spiels:	
STRG-C	Koordinaten anzeigen
STRG-F	Nebel ein/aus
STRG-H	Wolken ein/aus
STRG-I	Anzeigen ein/aus
STRG-M	Rückspiegel ein/aus
STRG-Z	Framerate und Ping anzeigen
F12	Screenshot erstellen

REDAKTION

Colin McRae Rally 2.0

Geben Sie folgende Cheats als Spielernamen ein:

NUTTYNETS	Aggressivere Wagen
SHINYBUTTONS	Glänzende Wagen
TURNONTHEICE	Hintergrund-Sounds
CURRYFORME	Turbo
WAVEYOURLEFTS	Strecken rückwärts fahren
WHELLYBIG	Große Räder
ALLTHEBUTTONS	Alle Wagen
BOINGBOINGBOING	Stärkerer Abprall bei einer Kollision
GREATNEWS	Alle Strecken
MINIME	Mini Cooper S
MORRISMODE	Escort MK1
HELLOCLEVELAND	Alle Level verfügbar
RORRIMSKCART	Strecken sind spiegelverkehrt
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
GOFASTERSTRIPES	Wagen werden schneller
JOBINITALY	Lancer
EVILEVO	Lancer Road
GARYWILDASS	Ford Puma
COOLESTCAR	Ford Puma

REDAKTION

FIFA 2002

Wenn Sie einen Ihrer Spieler an einen anderen Verein verkaufen wollen, können Sie mit einem Trick die Ablösesumme um ein Vielfaches steigern. Stellen Sie einfach sämtliche Werte des betroffenen Spielers auf die höchste Stufe. Dadurch maximiert sich auch die Summe, die Sie für diesen Spieler erhalten. REDAKTION

Einsendehinweise

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Empire Earth

Wirtschaften und Wettrüsten – bei Empire Earth haben Sie als Schicksalslenker Ihres jeweiligen Volkes alle Hände voll zu tun. Damit Ihnen Ihr Handwerk auch richtig gelingt, finden Sie alles Wissenswerte für die ersten drei Kampagnen in dieser Ausgabe.



IM DREIECK, IM QUADRAT Solch schick aussehende Formationen erreichen Sie am besten, wenn Sie die verschiedenen Einheiten per Hotkey steuern.

Ressourcenmanagement

1. Rohstoffe sind in der Regel in Hülle und Fülle vorhanden, allerdings ist das richtige Management entscheidend für den Sieg in einer Mission. Zu Spielbeginn sollten Sie sich auf die Produktion von Arbeitern konzentrieren. Die Nahrungsversorgung lässt sich in der Regel mit einer einzigen Produktionsstätte (8 Felder) für die ganze Mission gewährleisten.

2. Den Abbau von Eisen und Gold sollten Sie immer mit dem Maximum von sechs Arbeitern pro Erzlagerstätte vorantreiben. 20 bis 30 Arbeiter sind daher nicht zu wenig für die Wirtschaftsphase.

3. In der Regel haben Sie Zeit genug, Ressourcen anzuhäufen, bevor Sie sich in große Schlachten stürzen müssen. Dies setzt jedoch voraus, dass Sie noch keines der so genannten Skript-Events ausgelöst haben. Versuchen Sie daher, so lange wie möglich unbemerkt zu „siedeln". Erkunden Sie immer nur einen kleinen Teil Ihrer unmittelbaren Umgebung und warten Sie eine Weile ab, ob Sie angegriffen werden. Machen Sie dabei ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion.

4. Überprüfen Sie zu Beginn einer Mission immer, ob ein Epochenwechsel möglich ist. Ist dies der Fall, sollten Sie das zum primären Ziel erklären und erst dann mit der Militäraufrüstung beginnen.

5. Achten Sie auch auf die verschiedenen Wirtschaftsverbesserungen (verbesserte Holzernte, Rohstoffabbau etc.), die **Empire Earth** bietet. Investieren Sie in alle möglichen Verbesserungen, jede davon beschleunigt die weitere Produktion um einige Prozent.

Militäraufrüstung

1. Ein Tank-Rush im klassischen Sinn ist bei **Empire Earth** nicht durchführbar. Sie müssen vielmehr auf eine ausgewogene Mischung der Truppentypen setzen. Die Missionen sind im Allgemeinen nicht schwer – Ausdauer und Geduld müssen Sie allerdings mitbringen. Meistens gibt es für jede Mission einige „Schlüsseltypen", die Sie dann primär aufrüsten sollten.

2. Am wichtigsten sind die Attribute Reichweite und Kampfkraft. In der Regel können Sie es sich leisten, alle Truppentypen bis zum Maximum von 10 zu verbessern, bevor Sie diese in die Schlacht schicken. Vergessen Sie dabei nicht, an diese Einheitentypen weitere Boni zu vergeben, die Sie mithilfe des Menüs „Zivilisationseditor" verteilen können. **EXTRATIPP:** Sie müssen in einer Mission nicht alle Bonuspunkte vergeben – eventuell überzählige Punkte werden innerhalb der Kampagne übernommen. So können Sie Bonuspunkte aus leichteren Missionen aufsparen.

Truppensteuerung

Gewöhnen Sie es sich an, die Truppentypen durch Hotkeys abzugrenzen, um in dem meist hektischen Schlachtengewusel die Übersicht zu bewahren. Sie können den Einheiten auch mehrere Tasten gleichzeitig zuordnen, so dass Sie zusätzliche taktische Möglichkeiten bekommen. So können Sie zum Beispiel mit einer Taste Ihr gesamtes Heer bewegen und mit den anderen Tasten zielgenau die gewünschten Typen anwählen.

Kampagnen – Die Griechen

Mission 2: Krieger des Meeres

1. Bleiben Sie zunächst auf der Insel und führen Sie Ihr Volk in die nächste Epoche – Sie müssen in der Lage sein, Farmen auf dem Festland zu bauen, sonst haben Sie später ein Ernährungsproblem. Bewegen Sie Ihre Flotte nicht nach Norden, da Sie dort dem Gegner in die Arme laufen. Achtung: Sobald Sie auf dem Festland eintreffen, wird Ihre Basis auf der Insel zerstört. Lassen Sie dort also möglichst keine Einheiten zurück, die Sie noch benötigen. Bauen Sie genügend Transportboote, um Ihre gesamte Zivilisation umzusiedeln.

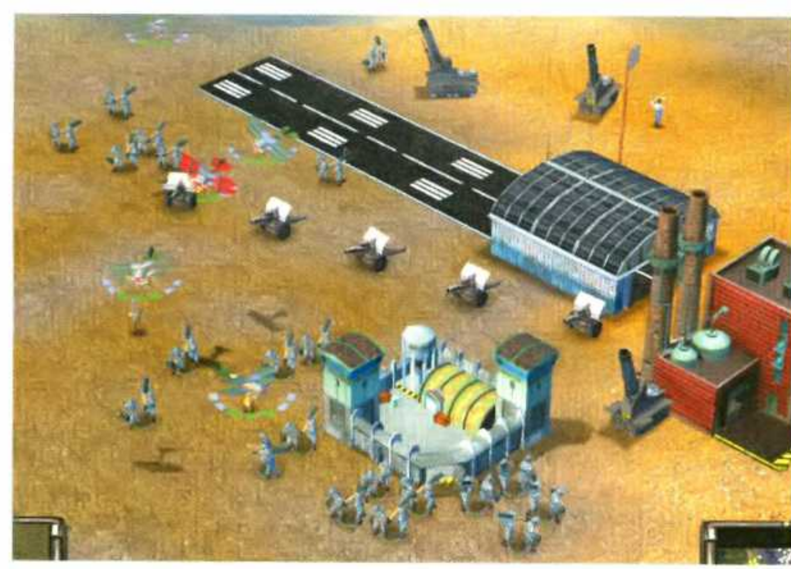
2. Auf dem Festland sollten Sie Ihr Hauptlager auf dem nordwestlichen Plateau errichten. Entwickeln Sie dort stetig Ihre Einheiten weiter. Starten Sie dann Ihre Angriffe in Richtung Osten.

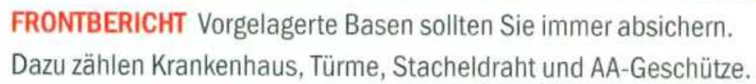
Mission 3: Der trojanische Krieg

1. Erkunden Sie die Karte in Richtung Westen und sichern Sie sich die dortigen Ressourcen. Errichten Sie dort am besten eine Mauer, einige Türme und stationieren Sie da auch Militäreinheiten. Die Dorianer werden Sie in regelmäßigen Abständen angreifen.

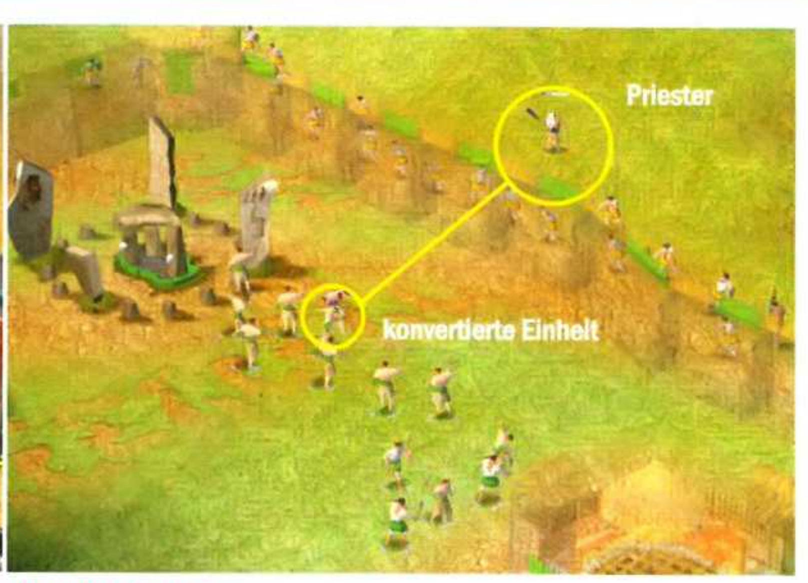
2. Sobald Sie schlagkräftig genug sind, sollten Sie die Dorianer im Norden auslöschen, damit Sie Ru-

Strategische Winkelzüge





FRONTBERICHT Vorgelagerte Basen sollten Sie immer absichern. Dazu zählen Krankenhaus, Türme, Stacheldraht und AA-Geschütze.



GLAUBENSFRAGE Der Gegner hat sich hinter seiner Mauer verschanzt. Kein Problem für Ihren Priester. Er konvertiert die Einheiten.

Front verlagern

Die meisten Gefechte finden weitab von Ihrer Basis statt. Die Möglichkeit, Sammelpunkte festlegen zu können, ist zwar schon hilfreich, allerdings geht ein Truppennachschub viel schneller vonstatten, wenn Sie vor Ort die benötigten Gebäude errichten. Kombinieren Sie solche vorgelagerten Stützpunkte mit einem Krankenhaus und errichten Sie auch einige Abwehreinrichtungen. In den meisten Missionen wird sich der Gegner hauptsächlich auf diese vorgeschobenen Stützpunkte konzentrieren, so dass Ihr Rohstoffabbau im Hauptlager ungestört vor sich gehen kann.

Vorsorgeproduktion

Wenn Sie kurz vorm Einheitenlimit sind und genügend Rohstoffe gesammelt haben, können Sie zur Vorsorge mehrere Einheiten in Auftrag geben und dabei weit über das Limit gehen. Sobald Sie in einem Kampf durch Verluste unter das Limit geraten, werden die angewählten Einheiten automatisch nachproduziert. Achten Sie aber darauf, dass die Produktion nach einer bestimmten Reihenfolge vonstatten geht. Die Einheiten, die Sie zuerst in Auftrag gegeben haben, werden auch zuerst gebaut. Sie sind natürlich flexibler, wenn Sie zum Beispiel gleich zwei oder drei Kasernen bauen. So können Sie in jeder Kaserne einen anderen Einheitentyp in Auftrag geben und Sie vermeiden Wartezeiten auf die Fertigstellung einer bestimmten Einheit.

Locken und Heilen

Das Lazarett an der Front gerät zum taktischen Leckerbissen, wenn Sie mit der „Lockvogelmethode" arbeiten. Postieren Sie zunächst Ihre Truppe innerhalb des Wirkungsbereichs des Krankenhauses und stellen Sie das Einheitenverhalten auf „Halt". Marschieren Sie nun mit einer schnellen Einheit (zum Beispiel Kavallerie) zum Gegner. Sobald Ihr Späher bemerkt wird, wird er angegriffen. Locken Sie so feindliche Truppen zu Ihrem Stützpunkt. Durch die Heilwirkung Ihres Lazaretts ist es für den Gegner sehr schwer, Ihre Einheiten zu schädigen. Beachten Sie, dass ein Krankenhaus auch Fahrzeuge „heilt".

Konvertieren von Einheiten

In den ersten beiden Kampagnen spielen die Priester und Propheten eine große taktische Rolle. Verbessern Sie für die Priester vor allem die Konvertierungsfähigkeit. Durch das Konvertieren erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Truppenstärke weit über das Limit hinaus zu überschreiten. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie vor allem gegnerische Katapulte und Rammen umwandeln und damit für den Gegner nutzlos machen. Der Prophet spielt im Angriff eine größere Rolle. Vor allem seine Spezialkräfte verhelfen oft zum Sieg. Sehr effektiv ist das Erdbeben gegen Gebäude. Damit lassen sich bequem Abwehreinrichtungen und Militärgebäude aus dem Weg räumen. Schützen Sie ihn unbedingt!

Eingemauert

1. Mauern nehmen nach wie vor eine wichtige Rolle im Spiel ein. Sie können damit schnell und günstig Ihre Basen und Rohstoffabbaustellen sichern. Wenn Sie wissen, aus welcher Richtung der Gegner angreift, errichten Sie ein Mauerwerk und platzieren Sie dahinter oder davor Abwehranlagen (Türme, Bunker, AA-Geschütze). Türme sollten nicht in die Mauer eingebaut werden, da sie weniger Trefferpunkte aufweisen als eine Mauer. Tore hingegen halten am meisten aus.

2. In einigen Missionen tauchen immer wieder urplötzlich gegnerische Einheiten aus dem Nichts auf (Spawn). Wenn Sie solche Punkte entdeckt haben, errichten Sie einfach eine Mauer um diesen Bereich. Die Gegner landen damit automatisch im „Gefängnis". In den ersten beiden Kampagnen können Sie sich so regelrecht „Konvertierungslager" erstellen. Der Priester macht's möglich. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie darauf achten, Ihre Tore zu verriegeln. Andernfalls kommt es zu unvorhergesehenen Überraschungen, wenn eine eigene Einheit aus Versehen zu nahe an ein Tor gelangt – es öffnet sich und der Feind strömt hinein.

Opfern von Einheiten

Das Einheitenlimit ist in manchen Missionen ein wahres Problem. Achten Sie deshalb immer darauf, ob Sie nicht überflüssige Einheiten besitzen. Ein Transportschiff, das nur einmal benutzt werden muss, können Sie getrost versenken. Überzählige Arbeiter können Sie per Populationsfunktion „entsorgen". Auch Militäreinheiten, die eine bestimmte Funktion erfüllt haben und dann nicht mehr benötigt werden, sollten Sie aus dem Spiel nehmen, um Spielraum für wichtigere Einheiten zu schaffen.

Moral erhöhen

Kämpfe an der Front werden einfacher, wenn Sie den besagten Anlocktrick benutzen. Haben Sie genügend Zeit zur Vorbereitung, errichten Sie an der Front auch ein Stadtzentrum und stellen Sie einige Häuser auf. Befehlen Sie Ihren Truppen, die Stellung innerhalb des Wirkungsbereichs des Stadtzentrums zu halten, und locken Sie den Gegner zu sich hin. Ihr Heer kämpft nun mit erhöhter Moral, so lange es nicht den Wirkungsbereich verlässt.



he auf dem Festland haben. Sammeln Sie die Alliierten ein, bevor Sie nach Troja übersetzen. Sichern Sie die Schiffsroute mit einem Flottenverband. Erst wenn die trojanischen Schiffe keine Bedrohung mehr darstellen, sollten Sie vor Troja an Land gehen. Errichten Sie dort an der Küste eine kleine Basis mit Militärgebäuden, Lazarett und Tempel.

3. Beim Versuch die Mauern zu stürmen erhalten Sie die Nachricht, einen Tempel im Norden bei der Grotte zu errichten. Sobald Sie danach im Besitz des trojanischen Pferdes sind, bestücken Sie dieses mit 20 kampfstarken Einheiten, allen voran Ihre vier Helden. In Troja müssen Sie nur König Priam eliminieren, um die Mission zu beenden.

Mission 4: Der Austieg Athens

1. Verbessern Sie als Erstes Ihr bestehendes Heer und marschieren Sie erst dann los, um eine Stadt als Verbündeten zu gewinnen. Sobald Sie eine Stadt übernommen haben, sollten Sie sich wieder nach Athen zurückziehen und Ihre Einheiten dort heilen. Wenn Sie alle drei Städte zu Verbündeten gemacht haben, müssen Sie sich schnell in Athen verschanzen. Verriegeln Sie unbedingt alle Tore und warten Sie einfach den Angriff ab. Ihre Verbündeten erledigen einen Großteil des gegnerischen Heeres. Außerdem gestaltet sich der Kampf um Athen ohnehin als großes Chaos, da die alliierten Truppen ein wildes Gewusel veranstalten.

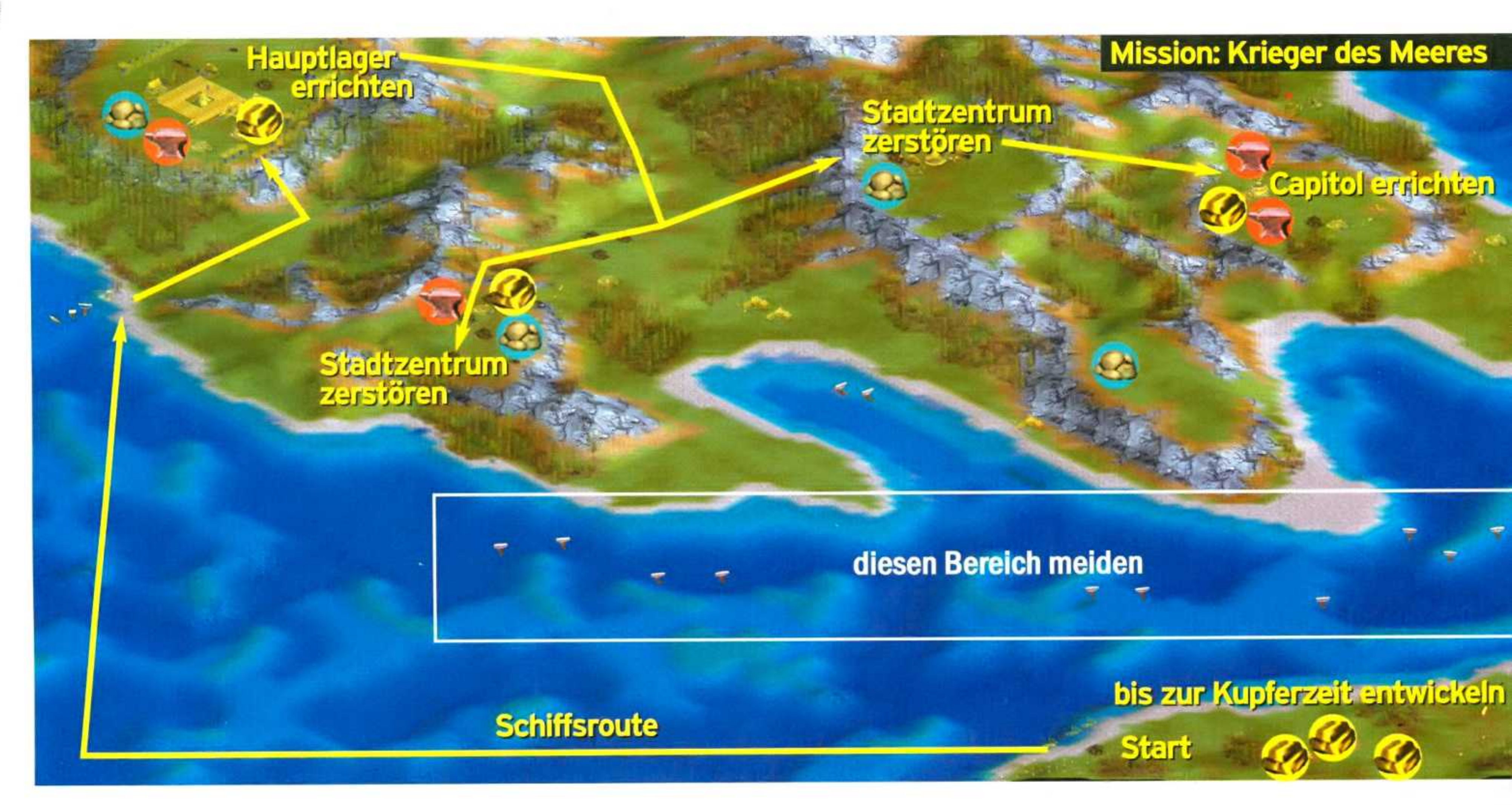
Legende:



Gold

Eisen

Stein



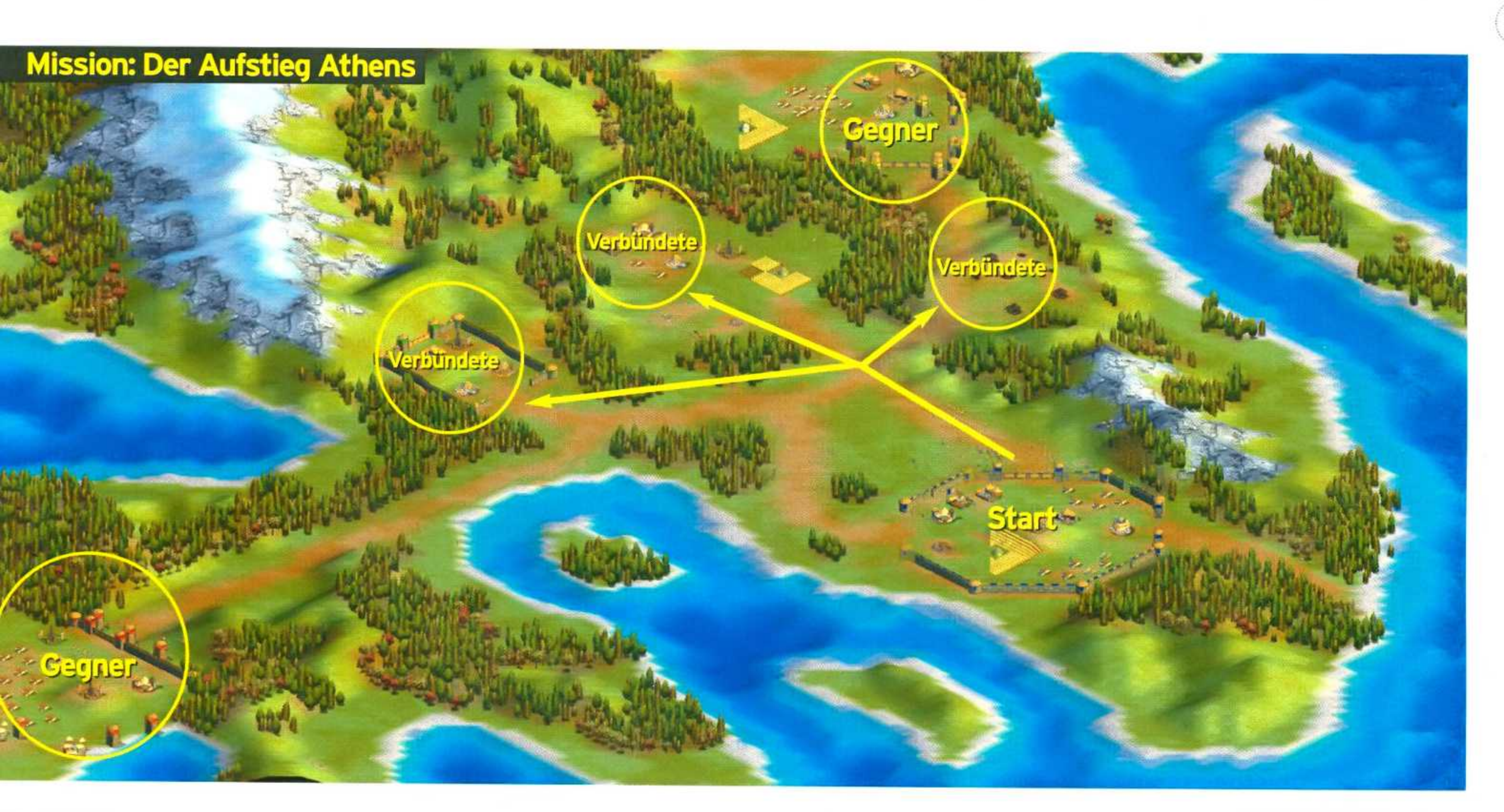


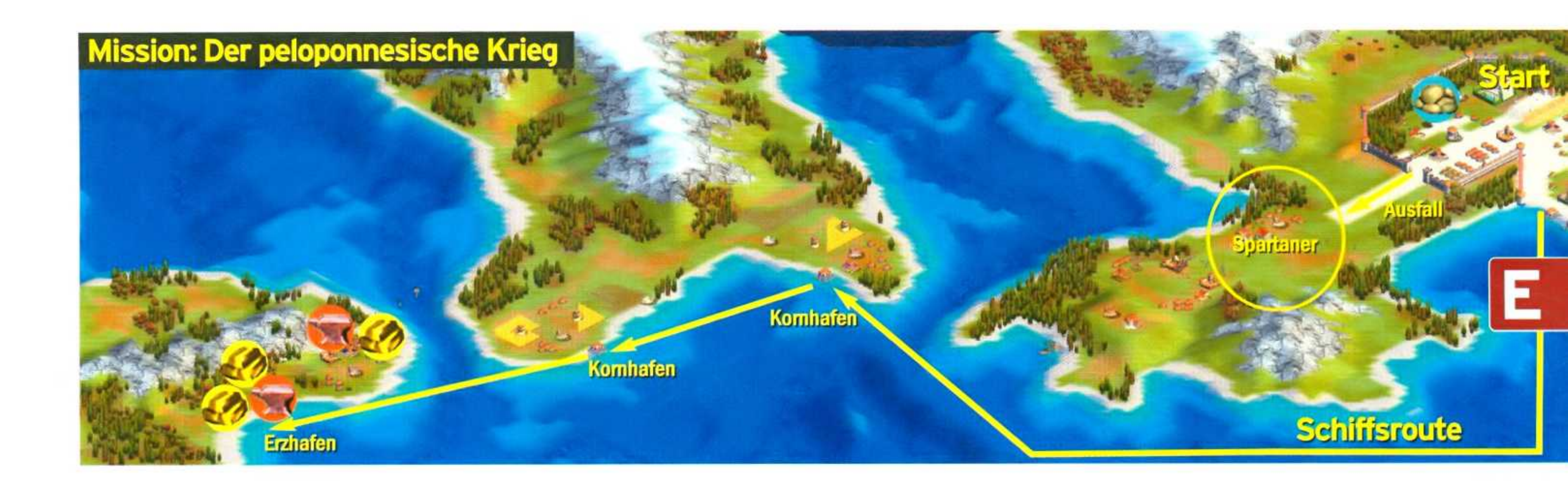
2. Postieren Sie Ihre verbesserten Fernkampfeinheiten in die Nähe der Stellen, die vom Gegner attackiert werden, und bekämpfen Sie den Gegner, so lange es geht, innerhalb der schützenden Mauern. Setzen Sie auch Priester zum Konvertieren ein, um die gegnerischen Truppen zu dezimieren.

Mission 5: Der pelop. Krieg

1. Holen Sie schnell alle Einheiten, die sich außerhalb der Siedlung befinden, ins Innere der Stadt und verriegeln Sie dann das Tor. Bauen Sie eine kleine Flotte aus Kampfschiffen (zwei Exemplare jeden Typs) und verbessern Sie deren Reichweite und Kampfkraft. Säubern Sie damit die gezeigte Schiffsroute von feindlichen Schiffen, damit die Diplomaten und Transportschiffe ungestört segeln können. Sie müssen drei Diplomaten erstellen. Klappern Sie damit die beiden Kornhäfen ab und bringen Sie die insgesamt sechs Warenschiffe schnell zu Ihrer Hauptstadt.

2. Sobald Sie Erz und Gold abbauen können, sollten Sie vor Ort auch eine Kaserne und Bogenschützenanlage aufstellen und eine kleine Armee aufbauen. Nach einiger Zeit werden Sie dort einmal angegriffen. Sobald der Angriff abgewehrt ist, können Sie die Soldaten von dort nach Athen verlegen – wo sie dringend gebraucht werden. Sparen Sie sich





die Ressourcen für den Leuchtturm lieber auf und bauen Sie stattdessen den Zeus-Tempel.

3. Stellen Sie dann ein schlagkräftiges Heer aus Phalanx, Kriegselefanten und berittenen Bogenschützen auf. Verbessern Sie alle Einheitentypen und wagen Sie erst dann den Ausfall. Lassen Sie Ihre Fernkampfeinheiten zunächst die gefährlichen Katapulte aus dem Weg räumen, die Ihre Truppen schnell zusammenschießen.

Mission 6: Der junge Alexander

1. Nach der Ermordung von Alexanders Vater sollten Sie zuerst mit Aristoteles nach Mytilene übersetzen. Sobald dort die kurze Zwischensequenz vorüber ist, kehren Sie zu Alexander zurück. Achten Sie bei den Überfahrten aber auf die Wirbelstürme. Warten Sie immer, bis sie kurzzeitig verschwinden und passieren Sie dann den gefährlichen Bereich.

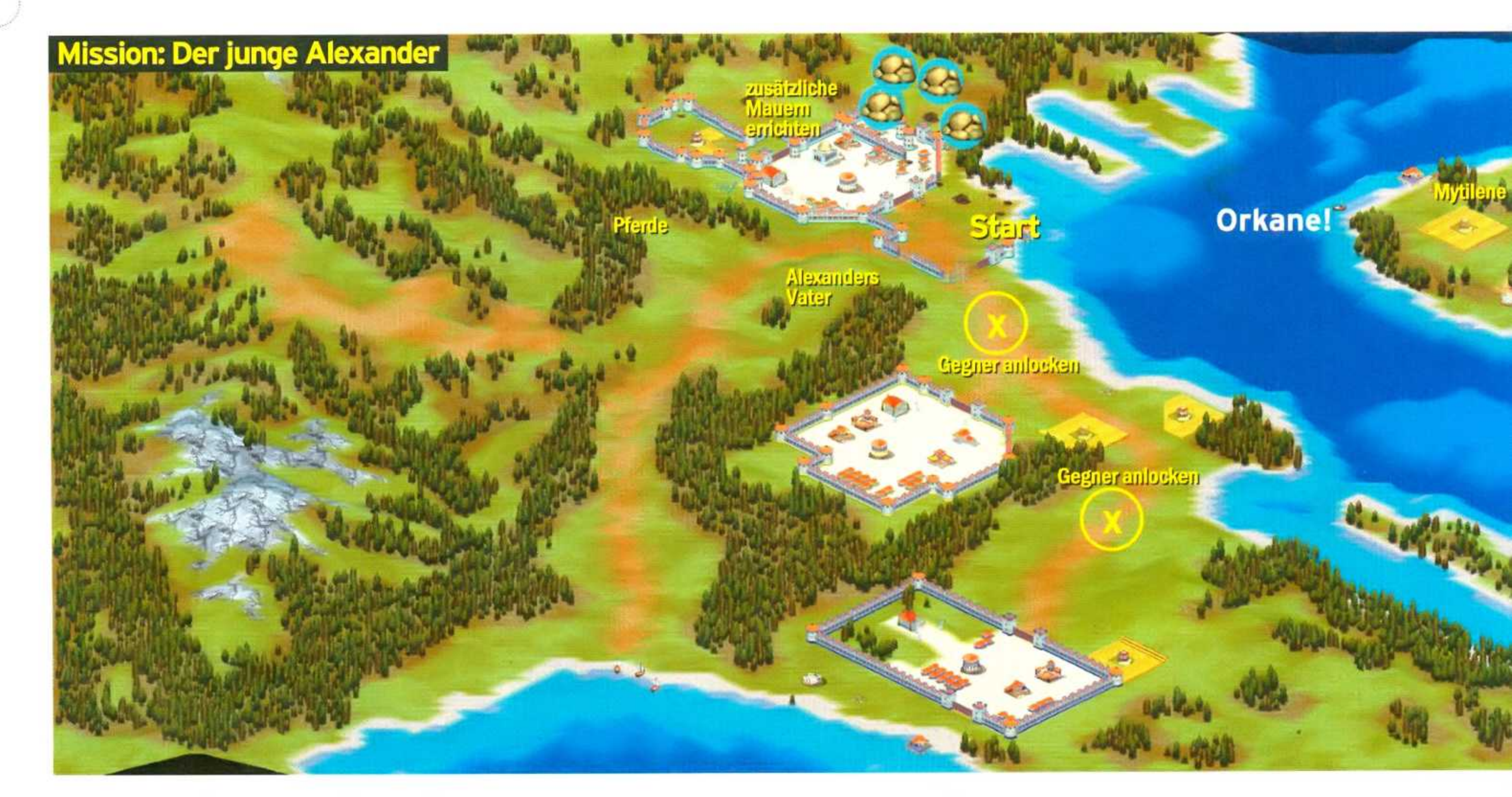
2. Sobald Alexander trainiert ist, sollten Sie ein schlagkräftiges Heer aus berittenen Bogenschützen, Kavallerie und Phalanx zusammenstellen. Wichtig ist auch mindestens ein Priester. Bauen Sie Steine ab und errichten Sie zusätzliche Mauern und vor allem Türme, um Ihre Stadt für den späteren Angriff zu rüsten.

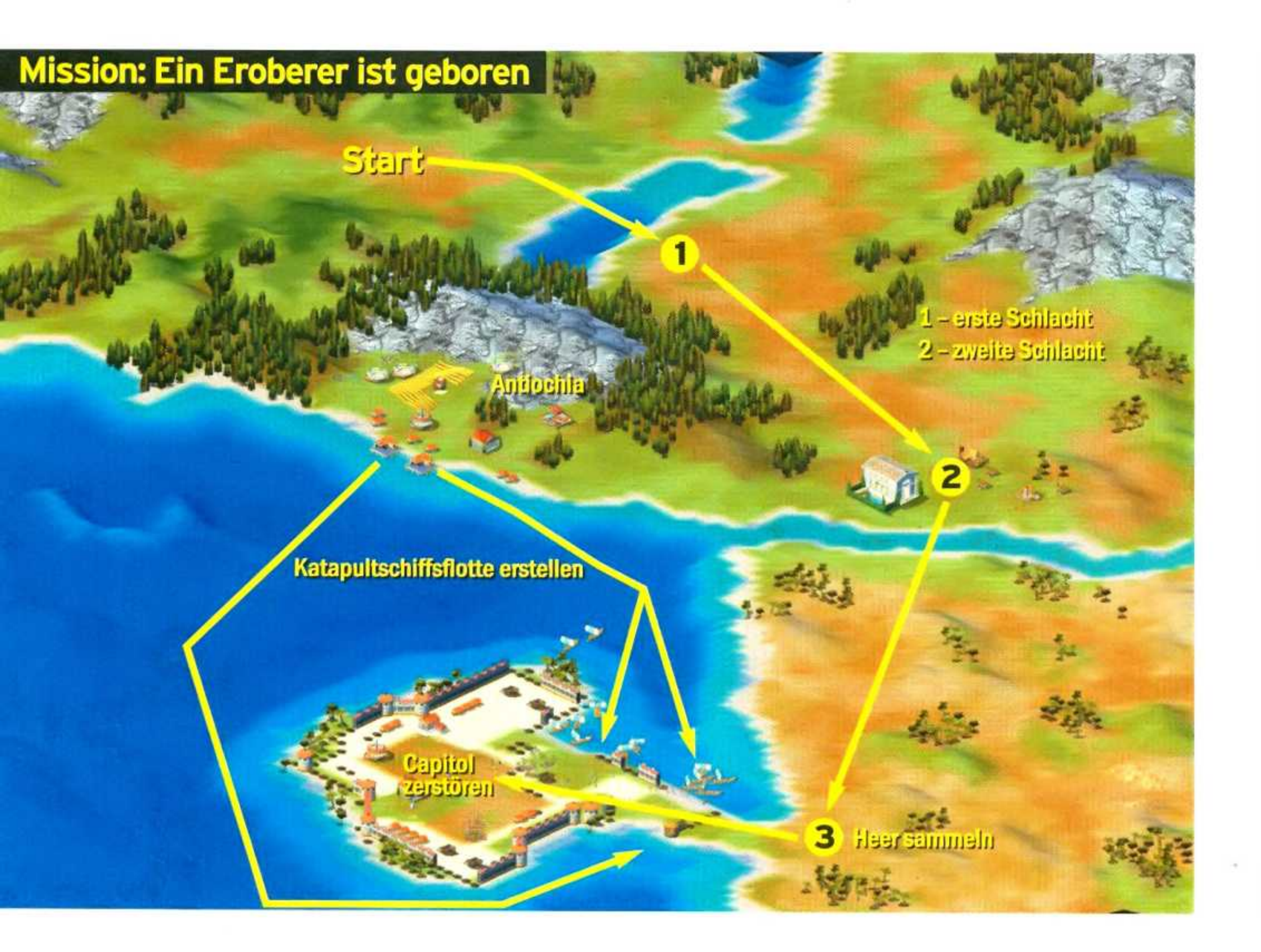
3. Arbeiten Sie sich vorsichtig nach Süden vor und locken Sie feindliche Truppen nach Möglichkeit weg. Sehr gefährlich sind die gegnerischen Steinwerfer – diese sollten Sie unbedingt konvertieren. Wenn Sie beide Heere erledigt haben, ziehen Sie sich schleunigst zurück. Verriegeln Sie die Stadttore und warten Sie den Angriff der Spartaner ab. Der Gegner wird sich an Ihren Mauern und Türmen festbeißen. Nutzen Sie das, um mithilfe der Priester gegnerische Rammen und Einheiten zu konvertieren. Zum Schluss machen Sie einfach einen Ausfall gegen das geschwächte Heer.

Mission 7: Ein Eroberer ist geboren

1. Bevor Sie Ihr Heer in Bewegung setzen, sollten Sie alle Einheiten bis zum Maximum (Stufe 10) verbessert haben. Bewegen Sie Ihr Heer dann behutsam zur Furt und schlagen Sie die Gegner nach und nach in die Flucht. Statten Sie beim Vorrücken auch schon Antiochia einen Besuch ab – Sie müssen hier später ein Lager errichten.

2. Nachdem Sie sich mit Ihren Verbündeten im Süden getroffen haben, lassen Sie Ihr Heer Stellung beziehen. Greifen Sie die Stadt aber noch nicht an. Widmen Sie sich erst Ihrem Lager und bauen Sie eine große Flotte, bestehend aus Kata-





pultschiffen. Verbessern Sie auch diese Einheiten bis zum Maximum. Mit den Schiffen zerstören Sie zunächst die gegnerische Flotte. Danach kümmern Sie sich um die Befestigungstürme der Stadt.

3. Wenn Sie ein Loch in die Stadtmauer sprengen, strömen daraus ständig Soldaten heraus, die Sie bequem von See aus unter Beschuss nehmen können. Arbeiten Sie sich so nach und nach um die Halbinsel herum, bis Sie die Landbrücke in die Zange nehmen können. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Zerstörung der Katapulte und der Militärgebäude. Wenn Sie den Gegner mithilfe Ihrer Flotte genügend geschwächt haben, setzen Sie Ihr Heer von Osten in Bewegung, um das Capitol dem Erdboden gleichzumachen.

Mission 8: Und Alexander weinte

1. Nutzen Sie Gold und Eisen primär, um Ihre Einheiten zu verbessern. Sie sollten in Ihrem Heer über Phalanx, Kavallerie und berittene Bogenschützen verfügen. Starten Sie Ihre Offensive dann in Richtung Osten und knöpfen Sie sich zunächst die beiden Beduinendörfer in der Wüste vor. Machen Sie alle Gebäude dem Erdboden gleich, um Eisen- und Goldvorräte zu erhalten. Stocken Sie damit Ihr Heer auf. Bauen Sie auf jeden Fall eine Belagerungswaffen-Werkstatt und produzieren Sie dort wenigstens zwei bis drei Katapulte.

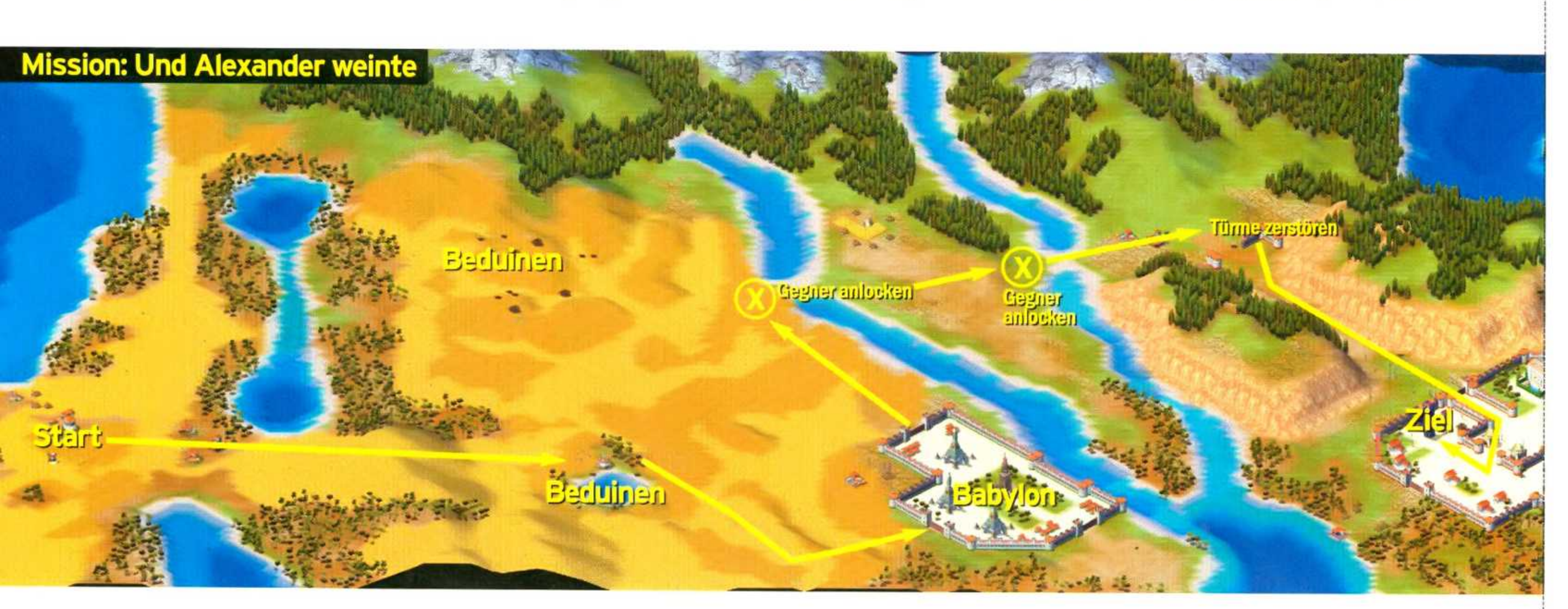
2. Nehmen Sie als Nächstes Babylon ein, um weitere Rohstoffe zu erhalten. Verstärken Sie anschließend wieder Ihr Heer. Bei den Furten sollten Sie jeweils die gegnerischen Truppen anlocken, so dass diese beim Überqueren des Wassers in die Falle geraten. Wenn Sie in Richtung Persepolis marschieren, locken Sie zunächst die Soldaten von den Bollwerken weg. Danach können Sie in Ruhe die Türme mit Ihren Katapulten zerstören, die auf jeden Fall eine höhere Reichweite haben. Arbeiten Sie sich so Stück für Stück durch den Canyon weiter nach Osten.

3. Wenn Sie Persepolis eingenommen haben, lassen Sie Alexander nicht alleine zum Xerxes-Grab reiten, da dort urplötzlich einige Meuchelmörder erscheinen. Mit ein paar unterstützenden Kavallerie-Einheiten sind diese Schurken allerdings schnell erledigt und die Kampagne ist beendet.

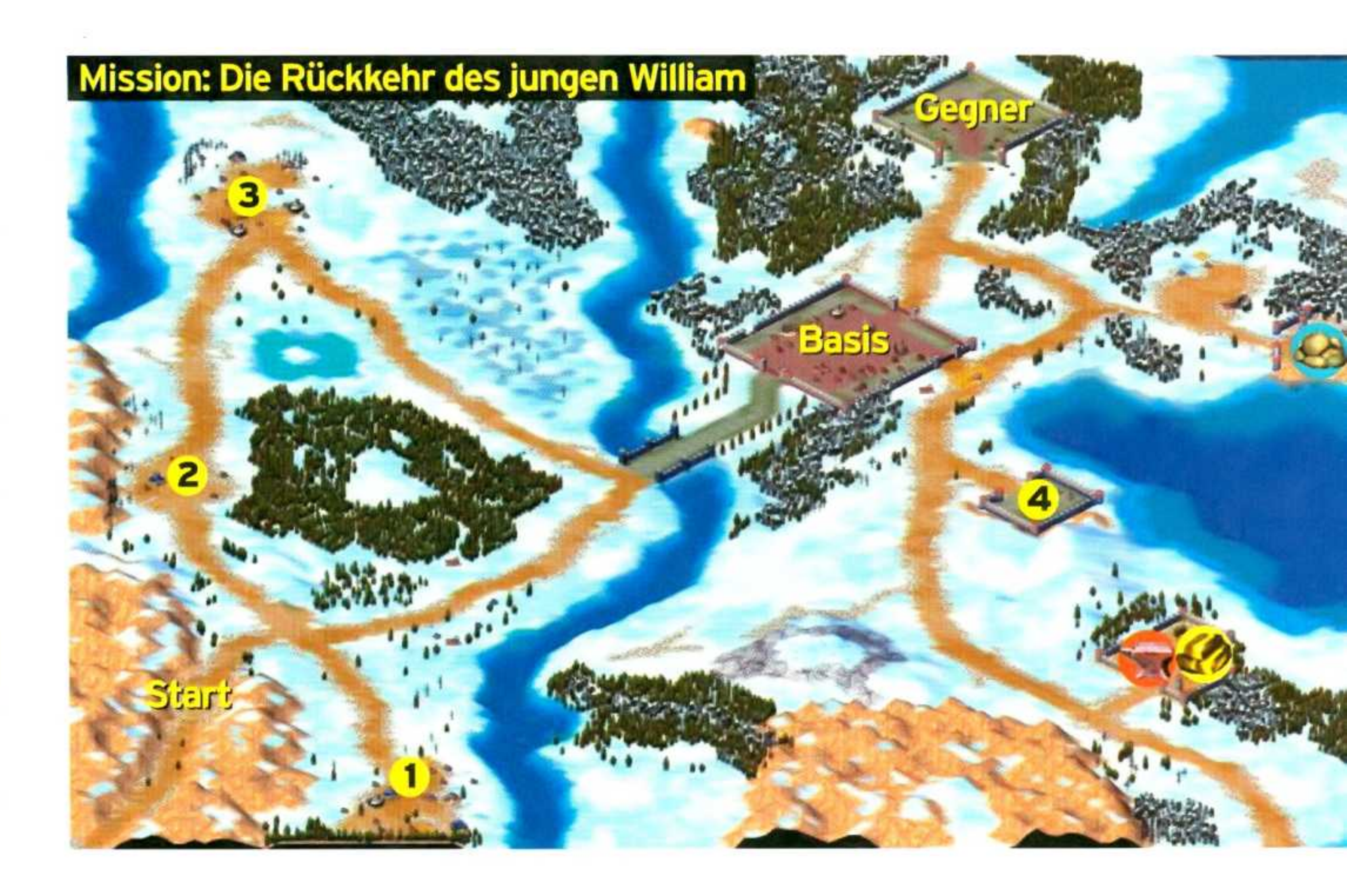
Die Briten

Mission 1: Die Rückkehr des jungen William

1. Erhöhen Sie die Erfahrungspunkte Ihrer Recken und reiten Sie zu den Punkten 1 bis 3. Dort warten schon Ihre Verbündeten auf Sie. Mit dieser Truppe begeben Sie sich zu Ihrer Basis, wo Sie weitere Bürger erschaffen und diese unter Begleitschutz zu den Rohstoffvorkommen eskortieren. Besonders wichtig sind Steine. Wenn Sie genügend Steine abgebaut haben, kaufen Sie sich mindestens drei große Katapulte bei Punkt 4, bei denen Sie die Attribute Reichweite



und Stärke bis zum Maximum erhöhen.
2. Bei der feindlichen Festung zerstören Sie zuerst die Geschütztürme und das Tor mit den Katapulten und stürmen die Bastion anschließend mit Ihrer Armee. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Soldaten erst dann losstürmen, wenn die letzte Verteidigungsanlage zerstört ist. Bei diesem Kampf ist es wichtig, dass Sie die Moral der feindlichen Soldaten durch den Kampfschrei senken.



Mission 2: William, Herzog der Normandie

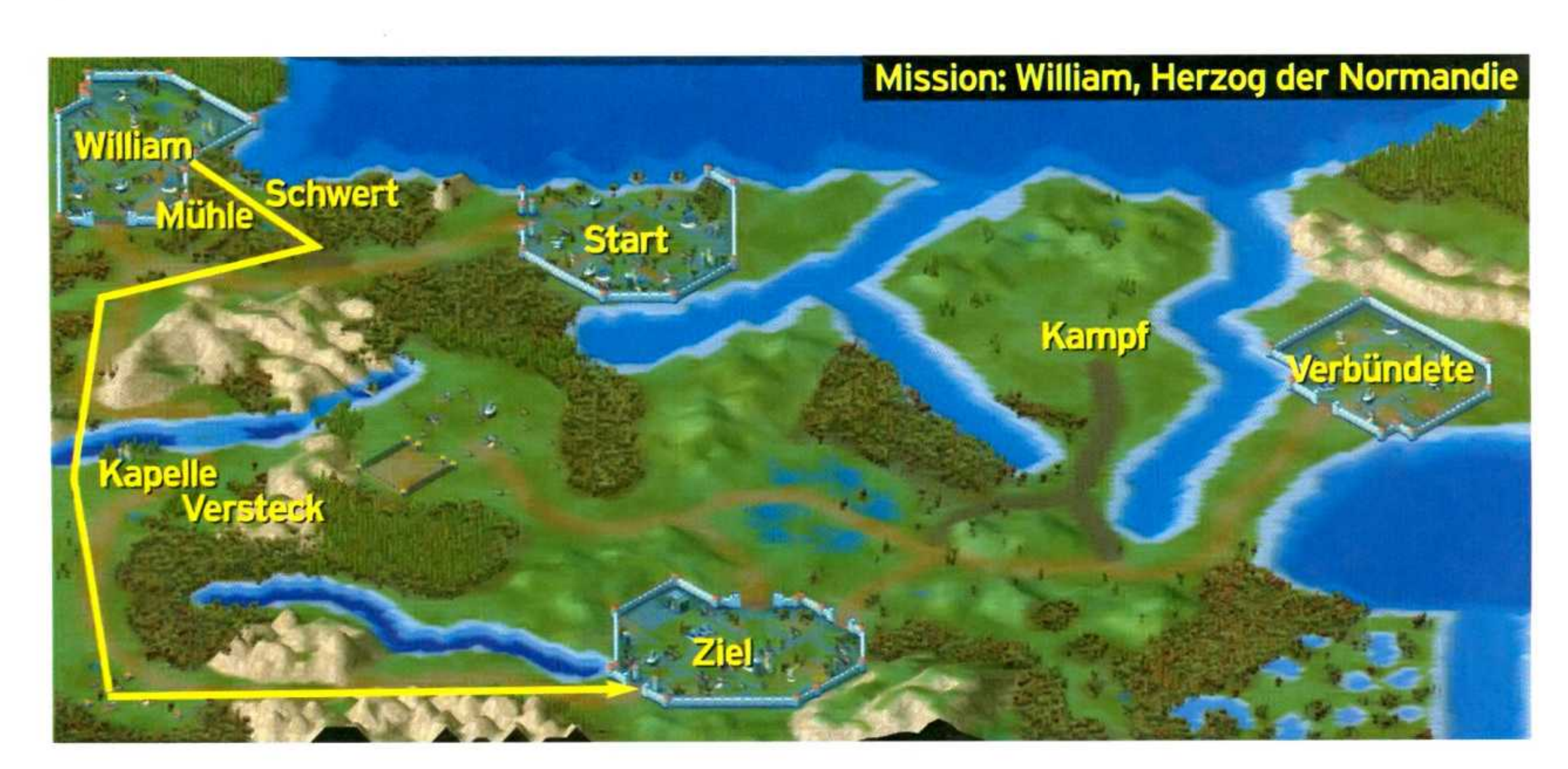
1. Auf dem Weg zum Schwert und zur Mühle sollten Sie an sämtlichen Gegnern vorbeilaufen, da Sie gegen diese Übermacht keine Chance haben. In der Verkleidung eines normalen Bauern laufen Sie dann zu William und berichten ihm von den Plänen der Verräter. Verlassen Sie anschließend die Festung im Osten und folgen Sie der eingezeichneten Linie.
2. Nachdem Sie einen Abstecher in der Kapelle gemacht haben, verstecken Sie sich auf der kleinen Lichtung und warten, bis die Häscher an Ihnen vorbeigeritten sind. Wenn Sie in den Hinterhalt geraten, schicken Sie die drei Reiter voraus und schleichen sich an den Gegnern vorbei zur nächsten Festung.
3. Bevor Sie sich auf das finale Gefecht einlassen, reiten Sie zu Ihren Verbündeten und nehmen einige Einheiten auf, die Sie im Kampf unterstützen. Diesen können Sie nur dann gewinnen, wenn Sie zweimal den Kampfschrei gegen die feindlichen Bogenschützen einsetzen, die daraufhin flüchten und erst nach einiger Zeit wieder zurückkehren.

Mission 3: Die Schlacht von Hastings

1. Reiten Sie zuerst mit Ihrer Armee durch das Land und löschen Sie die Banditen aus. Im Dorf werden Sie beauftragt, die Kinder aus den Klauen der Banditen zu befreien. Marschieren Sie deshalb zu der Stelle, an der sich die Kinder aufhalten, erledigen Sie die Banditen und bringen Sie die Sprösslinge in das Dorf zurück.
2. Von nun an erhalten Sie in regelmäßigen Abständen Rohstoffe aus dem Dorf. Schicken Sie dennoch einige Ihrer Bürger zu den Rohstoffvorkommen, um diese abzubauen. Wenn Sie genügend Steine, Gold und Eisen besitzen, müssen Sie sich eine Armee aufbauen. Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Einheiten produzieren. Darunter sollten auch zwei bis vier Priester sein, die gegnerische Soldaten bekehren. Bauen Sie dann Transport- und Kampfschiffe.
3. Vor dem Kampf wählen Sie den Wachmodus für Ihre Einheiten und begeben sich in den Sichtbereich des Gegners. Stürmen Sie aber nicht auf ihn zu, sondern warten Sie, bis er Sie erreicht hat. Wenn Sie Harold bezwungen haben, besorgen Sie sich ein Pferd und reiten nach London.

Mission 4: Der Hundertjährige Krieg beginnt

1. Bauen Sie zusätzlich zu Ihrer Flotte noch jeweils zwei Schiffe von jeder Gattung. Schicken Sie die Fregatte in Richtung des Schlachtschiffes, bis Sie auf Feinde treffen.





Drehen Sie nun wieder um und fahren Sie zurück zum Hafen. Weil Ihre Schiffe im Hafen vor Anker liegen, werden Sie während des laufenden Gefechts repariert. Locken Sie so lange feindliche Schiffe an, bis die komplette französische Flotte am Meeresboden liegt. Zu guter Letzt nehmen Sie sich das Schlachtschiff vor und zerstören es.

2. Nachdem Sie dann auf französischem Grund gelandet sind, nehmen Sie die erste Festung ein. Zerstören Sie die Geschütztürme an der Mauer, bevor Sie Ihre Krieger in die Festung schicken. Wenn Sie die Bastion übernommen haben, befehlen Sie einigen Soldaten, das Dorf bei den Gold- und Eisenvorkommen einzunehmen. Bauen Sie dann eine Mauer um die Erzlager, damit Ihre Zivilisten ungestört arbeiten können.

3. Bevor Sie die letzte Festung angreifen, müssen Sie einige Katapulte bauen. Wenn Sie dann die maximale Bevölkerungszahl erreicht haben, können Sie trotzdem noch Einheiten in Ihre Armee aufnehmen, indem sie feindliche Soldaten mithilfe der Priester konvertieren. Beim entscheidenden Kampf fahren die Katapulte voraus und erledigen die Geschütztürme und Ausbildungslager, während Ihre Armee heranstürmende Soldaten aus sicherer Distanz niederstreckt.

Mission 5: Der Schwarze Prinz

1. Formieren Sie Ihre Truppe in einer Reihe und bewegen Sie sich in Richtung Osten. Dort wartet schon die erste Kiste auf ihren neuen Besitzer. Bei der zweiten Kiste müssen Sie Ihre Soldaten vor der Waldschneise in Stellung bringen und mit dem Schwarzen Prinzen nach Westen reiten. Locken Sie die feindlichen Soldaten zu Ihren Mannen. Nachdem Sie die Feinde in die Flucht geschlagen haben, kümmert sich der Schwarze Prinz um den Propheten und nimmt ihm die Kiste ab. Anschließend müssen Sie sich schnell aus dem Staub machen, da der verärgerte Prophet einen Vulkan heraufbeschwört.

2. Um an die dritte Kiste zu gelangen, müssen Sie den Turm im Dorf zerstören. Nachdem Sie auch die vierte Kiste an sich gebracht haben, laden Sie Ihre Recken in die Boote und paddeln zum Startpunkt.

3. Wenn die Verstärkung eintrifft, verfrachten Sie diese zum Startpunkt und laden zwei Katapulte, die Bogenschützen und den Schwarzen Prinzen in die beiden Boote. Folgen Sie der zweiten eingezeichneten Linie und laden Sie die Einheiten bei dem X aus (siehe Karte). Von dieser Position aus können Sie schon einen Großteil der feindlichen Einheiten und Gebäude zerstören, um am Ende ein leichtes Spiel mit den restlichen Gegnern zu haben.

Mission 6: Wir Schar von Brüdern

1. Im Lager produzieren Sie Bürger, die Holz abbauen und Nah-





rung generieren. Anschließend begeben Sie sich mit Ihren Kriegern zu den markierten Stellen auf der Karte und zerstören die Kirchen. Wenn die Gegend um ein Erzvorkommen herum gesäubert ist, lassen Sie einige Bürger dort arbeiten.

2. Im Hauptlager sollten Sie einige Wachen postieren, damit diese angreifende Priester abwehren können. Zum Schluss bauen Sie sich eine Armee auf und bringen diese nach Portsmouth. Nehmen Sie auch genügend Arbeiter mit, da Sie in Frankreich vorerst keine weiteren erstellen können. Platzieren Sie an allen Rohstoffvorkommen Arbeiter und bauen Sie die Fähigkeiten Ihrer Armee aus. Besonders wichtig ist eine große Reichweite für die Katapulte. Schicken Sie außerdem drei Arbeiter zum Tor der gegnerischen Bastion und errichten Sie sechs Gefechtstürme.

3. Wenn Sie das Lager dann schließlich angreifen, fahren Sie mit den Katapulten dicht an das Tor und zerstören alles, was Sie von dort aus erreichen können. Wenn Sie in das Innere vordringen, sollte Ihre Armee immer in der Nähe der Katapulte bleiben.

4. Bevor Sie zum finalen Gefecht ansetzen entledigen Sie sich vorher Ihrer Arbeiter. Verfrachten Sie diese einfach in die Lagerhäuser, damit Ihre Bevölkerungsmenge schrumpft und Sie weitere Militäreinheiten produzieren können. Während des Gefechts sollten Sie immer warten, bis der Gegner in Reichweite ist. Dadurch können Ihre Bogenschützen einen großen Teil der Angreifer erledigen, bevor diese Sie erreichen.

Mission 7: Der Krieg gegen Napoleon

1. Sobald Sie Ihre Mannen auf die Boote verfrachtet haben, fahren Sie mit den beiden Fregatten voraus und schlagen eine Schneise in die gegnerischen Linien bis zum Zielhafen. Falls eine der beiden Fregatten stark beschädigt ist, fahren Sie einfach zum Heimathafen zurück und warten, bis das Schiff repariert ist. Wenn der Weg frei ist, fahren Sie mit den anderen Schiffen hinterher. Die gleiche Taktik wenden Sie bei Gefechten zu Lande an. Sollten Ihre Männer verletzt sein, schaffen Sie sie in die Boote und fahren die lädierten Soldaten zum Krankenhaus.

2. Nachdem Sie das erste Dorf befreit haben, bauen Sie Steine und Holz ab. Damit errichten Sie im Osten des Dorfes einige Geschütztürme. Postieren Sie dahinter Ihre Armee und lassen Sie Sir Arthur in die Nähe der Gegner reiten. Wenn er entdeckt wurde, reitet er zurück zu seiner Armee und lockt die Franzosen in einen Hinterhalt.

3. Sie können auch zusätzlich noch ein Krankenhaus neben Ihrer Armee bauen, damit diese schon während des Kampfes geheilt wird. Diese Taktik wenden Sie auch bei den anderen Dörfern an. Befreien Sie unbedingt auch Tole-





do. Diese Aufgabe ist zwar freiwillig, bringt Ihnen aber einige Zivilisationspunkte.

4. Im Gebirge vor Toulouse müssen Sie die Augen nach Heckenschützen offen halten. Obwohl Sie den Gegner aus einiger Entfernung nicht sehen, ist sein Mündungsfeuer sichtbar. Achten Sie auf dieses Merkmal und erledigen Sie ihn so schnell wie möglich. Die vor Toulouse stationierte Armee sollten Sie von einer Bergkuppe herab bekämpfen.

Mission 8: Die Schlacht von Waterloo

1. Schicken Sie den Reiter nach Süd-osten. Wenn er verschwunden ist, begeben Sie sich zu den Steinressourcen, die sich in der Nähe Brüssels befinden. Lassen Sie alle Arbeiter Steine abbauen. Nach einiger Zeit werden Sie benachrichtigt, dass Sie sich nach Quatre Bras begeben sollen, um gegen die einmarschierenden Franzosen zu kämpfen. Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, sondern rüsten Sie ihr Heer mit so vielen Infanterie-Einheiten aus, wie Sie sich leisten können. Außerdem sollten Sie alle Soldaten verbessern. Besonders wichtig sind dabei die Attribute Reichweite und Stärke.

2. Wenn Sie über mehr als tausend Einheiten Stein verfügen, bauen Sie im Norden und Süden Brüssels ein Krankenhaus und einige Geschütztürme. Die erste Angriffswelle bricht im Norden Brüssels herein. Beachten Sie, dass sich alle eigenen Einheiten im Wirkungsbereich des Krankenhauses befinden sollten. Nachdem Sie Feldmarschall Ney ausgemacht haben, müssen Sie ihn schnell ausschalten. Dadurch sinkt die Moral der Franzosen und Sie haben leichtes Spiel.

3. Wenn Sie die ersten Reiter allerdings schnell beseitigt haben, fällt der Feldmarschall im Süden ein. In diesem Fall müssen Sie sich unverzüglich in den Süden der Stadt begeben. Nach diesem Angriff haben Sie genügend Zeit, um Ihre verletzten Einheiten zu heilen oder beschädigte Gebäude zu reparieren. Machen Sie sich anschließend für ein Gefecht im Süden und kurz darauf im Norden bereit.



Die Deutschen

Mission 1: Kavallerie des Himmels

1. Gehen Sie als Erstes zu Jozefs Anwesen und befreien Sie seine Frau. Danach können Sie in der Nähe des Flugzeugwracks einige Bäume hacken, um den Weg frei zu machen. Klappern Sie die vier Camps ab. Sie müssen in jedem Camp einige Sekunden warten, bis Sie die Meldung erhalten, dass die Anlage fotografiert wurde. Schlagen Sie sich nach Westen zu dem Wäldchen durch und verstecken Sie sich dort.

2. Sobald Sie Zugriff auf die deutschen Truppen haben, sollten Sie vorwiegend MG-Schützen, Haubitzen und Artillerie erstellen. Verbessern Sie alle Einheitentypen (Reichweite, Feuerkraft) und errichten Sie in den Hügeln eine Feuerstellung. Schalten Sie vor allem die gegnerische Artillerie und die Bunker aus, damit Ihre beiden Bruchpiloten unversehrt zur eigenen Basis gelangen können.

Mission 2: Angebot und Nachfrage

1. Als Erstes müssen Sie eine effektive Luftabwehr an der Küste aufbauen. Platzieren Sie je vier bis fünf AA-Einheiten in Wilhelms- und Bremerhaven. Diese beiden Städte werden in regelmäßigen Abständen von den Briten angegriffen. Arbeiter schützen Sie am besten durch die Errichtung eines Krankenhauses in der Nähe der Arbeitsstätten. Erwirtschaften Sie viel Holz und Nahrung, um eine Handelsgrundlage mit Dänemark zu bekommen. Setzen Sie einige Ballons/Zeppeline ein, um die britischen Blockadeschiffe aufzustöbern. In der Regel wird nur die Südpassage massiv blockiert. Stellen Sie eine Flotte aus mehreren Schlachtschiffen und U-Booten zusammen und verbessern Sie diese Einheiten bis zum Maximum. Jetzt können Sie die Nordblockade brechen. Dort müssen Sie sich auch nicht mit störenden Fliegern auseinandersetzen, im Süden der Karte patrouillieren dagegen ständig britische Flugzeuge.

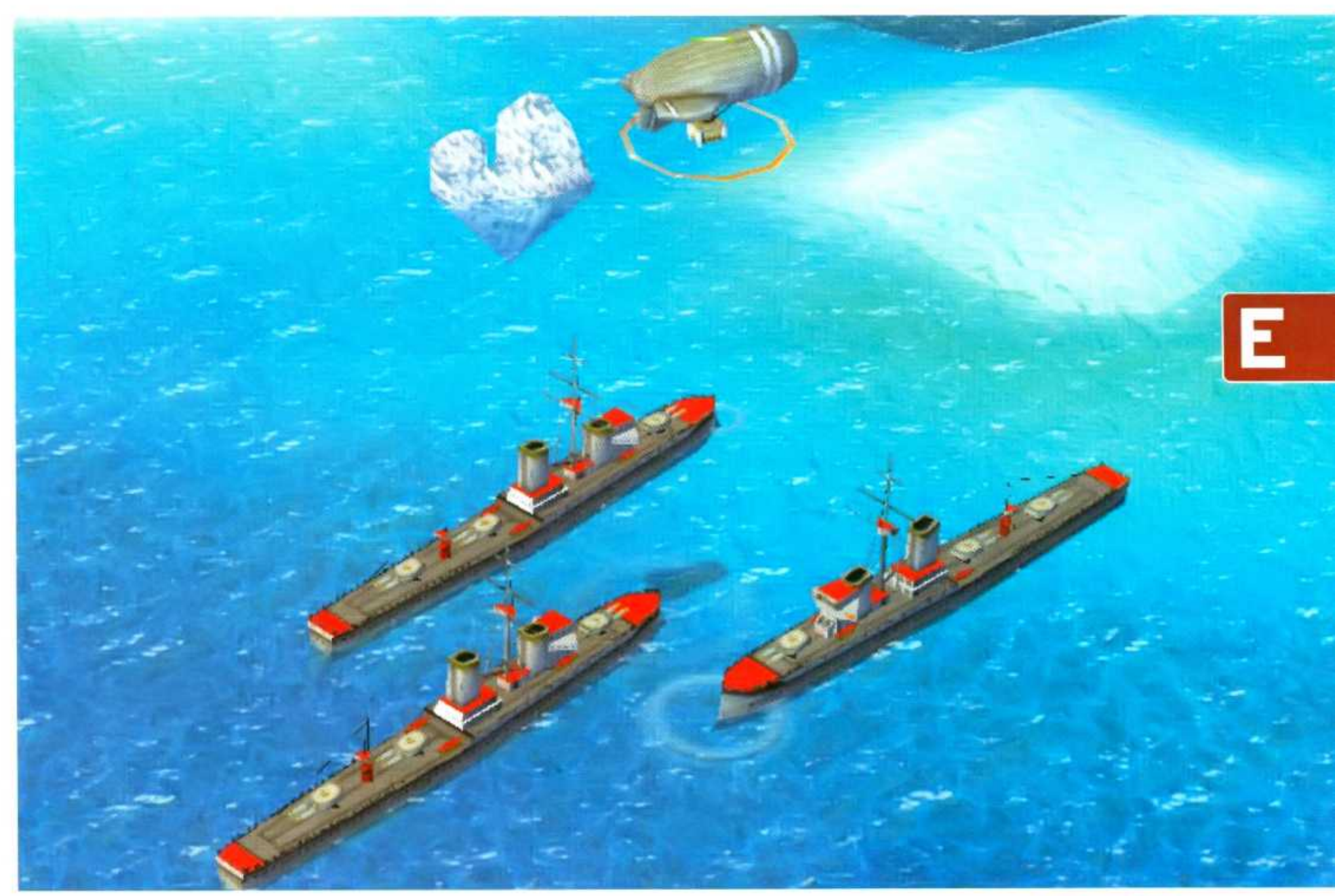
2. Um den Spion zu kontaktieren, fahren Sie mit einem gemischten Flottenverband – bestehend aus Schlachtschiffen und U-Booten – am nördlichen Kartenrand in Richtung Westen. Sollten Sie auf Widerstand stoßen, verwickeln Sie die Gegner mit Ihren Schlachtschiffen in ein Gefecht und halten mit den U-Booten weiter auf die Küste zu. Sobald Sie den Spion kontrollieren, marschieren Sie mit ihm schleunigst nach Süden zum Capitol. Jetzt können Sie mit weiteren Schiffsverbänden die Südblockade knacken.

Mission 3: Der rote Baron

1. Verstärken Sie zunächst die Frontlinie an den Angriffspunkten der Franzosen mit einigen Bunkern und Türmen. Errichten Sie bei Ihren Rohstofflagerstätten je ein Krankenhaus. Stellen Sie ein Heer aus MG-Schützen, Panzern und Artillerie-Einheiten zusammen. Unterstützen Sie das Heer durch Bomber und Albatros-Jäger. Machen Sie damit recht bald einen Ausfall nach Westen, um dort zwei Flughäfen der Franzosen auszuschalten.

2. Rüsten Sie Ihr Heer weiter auf und arbeiten Sie sich nach Südosten vor. Beim Vorrücken durchs Gelände sollten Sie sich hauptsächlich um die Luftabwehrtürme, die Geschütztürme und die feindliche Artillerie kümmern. Schicken Sie die MG-Schützen gegen die feindliche Artillerie und Ihre eigene Artillerie gegen die Türme und Luftabwehr vor. Unterstützen Sie die angreifende Truppe immer mit Flugzeugstaffeln.

3. Die erste Festung (1) können Sie bequem mithilfe des einmaligen Fernartillerieschlages aus dem Weg räumen (Ballon nötig). Etablieren Sie im Süden einen Militärstützpunkt inklusive Flughafen und verlegen Sie Ihre Flugstaffeln dorthin. Sammeln Sie Ihre Kräfte, um die zweite Festung (2) anzuge-



AUFGEKLÄRT Die Nordblockade wird in der Regel nur durch wenige Schiffe aufrechterhalten. Markieren Sie die Stelle einfach mit einem Ballon und schicken Sie Ihre Flotte dorthin.

E





hen. Ist die Luftabwehr erst einmal erledigt, greifen Sie vorwiegend mit Bombergeschwadern an.

4. Mit einem zweiten Kampfverband können Sie auch die drei Flugplätze westlich der zweiten Festung zerstören. Errichten Sie nun in der zweiten Festung einen weiteren Militärstützpunkt inklusive Flughafen und bereiten Sie von dort den letzten Angriff nach dem gleichen Muster vor.

Mission 4: Die Somme

1. Zu Beginn sollten Sie schnell einige AA-Geschütze im Westen erstellen. Eine Jägerstaffel ist ebenfalls von Vorteil. Der Gegner wird vorwiegend mit Fliegern aufklären. Bei guter Planung schaffen Sie es, Ihr Einheitenlimit auszuschöpfen, ohne entdeckt zu werden. Arbeiten Sie sich nach Ihrer Entdeckung zügig mit einer starken Panzer- und Artilleriekolonne nach Westen über die Brücke vor und etablieren Sie sich dort. Klären Sie unbekanntes Gelände immer mit Jägern auf und schwächen Sie die feindliche Luftwaffe, damit Ihre Fußtruppen nachrücken können. Machen Sie hinter der zweiten Brücke wieder Halt und errichten Sie eine Basis. Zur Sicherheit sollten Sie die Brücken mit Stacheldraht und je zwei Bunkern, Türmen und AA-Geschützen sperren.

2. Fliegen Sie gegen Ihre Hauptziele immer erst schwere Luftangriffe mit Bombern und Jägern gegen die feindlichen Flughäfen und rücken Sie dann mit starken Panzerverbänden und viel Artillerie nach. Vergessen Sie nicht, eingenommene Städte mit Abwehranlagen zu versehen. Die feindlichen Heere greifen später aus verschiedenen Richtungen an. Gehen Sie langsam vor und starten Sie einen Angriff auf Ihr nächstes Ziel immer erst, wenn Ihr Heer bis zum letzten Mann gefüllt ist und Sie genug Reserven (einige Tausend Einheiten pro Rohstoff) besitzen, um schnell Nachschub produzieren zu können. Sie müssen mit hohen Verlusten beim Einnehmen einer Stadt rechnen.

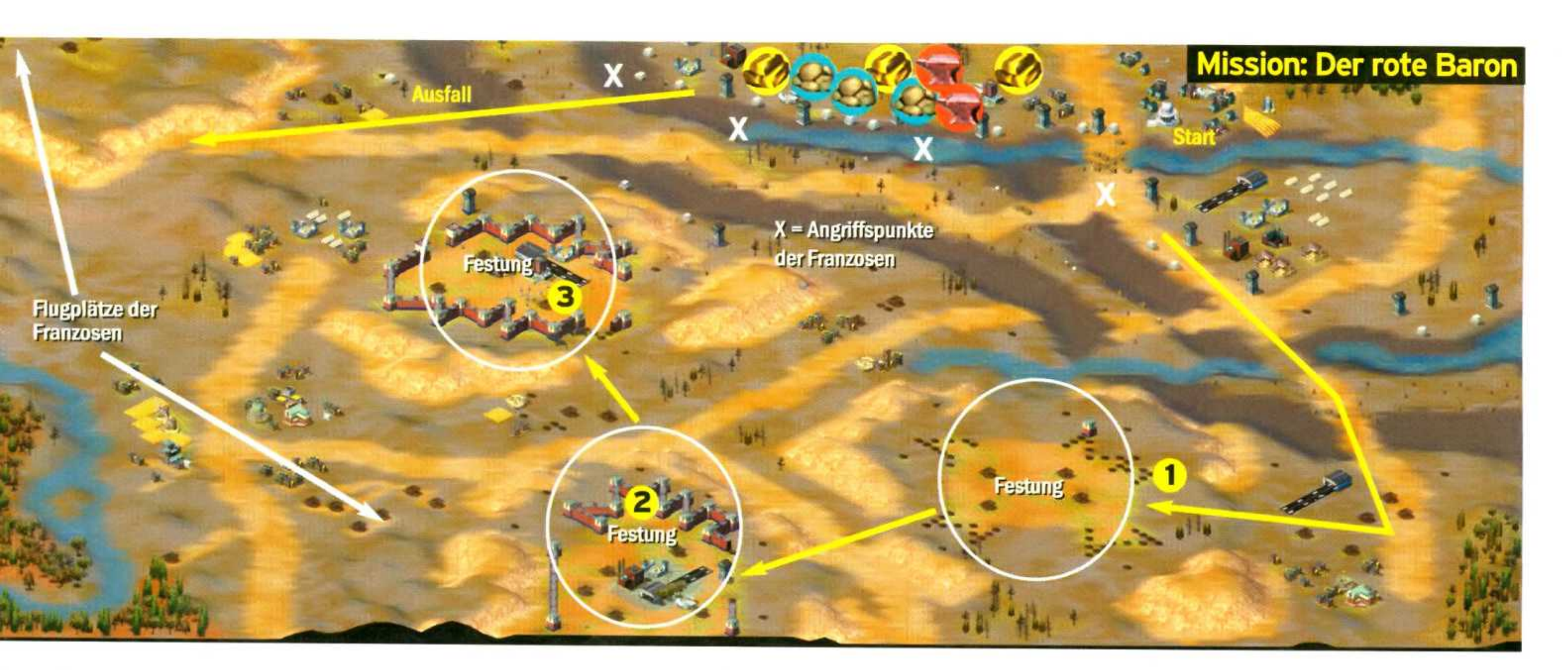
Mission 5: Blitzkrieg

1. Polenfeldzug

Errichten Sie schnell Mauern um den Reichstagbereich. Sichern Sie die Anlage hauptsächlich mit Luftabwehrgeschützen, da diese nicht als Einheit gezählt werden. Wenn Sie eine Farm errichten, sollten Sie auch diese mit einigen AA-Geschützen sichern. Währenddessen sollten Sie schleunigst einen Panzerverband erstellen. Bringen Sie Ihr Heer vor der polnischen Grenze in Stellung und erklären Sie Polen per Diplomatiemenü den Krieg. Halten Sie fünf Arbeiter bereit, um schnell ein Stadtzentrum zu errichten. Ummauern und schützen Sie auch diesen Bereich mit Abwehrtürmen, AA-Geschützen und wenigstens einer Kaserne.

2. Der Vorstoß nach Dänemark

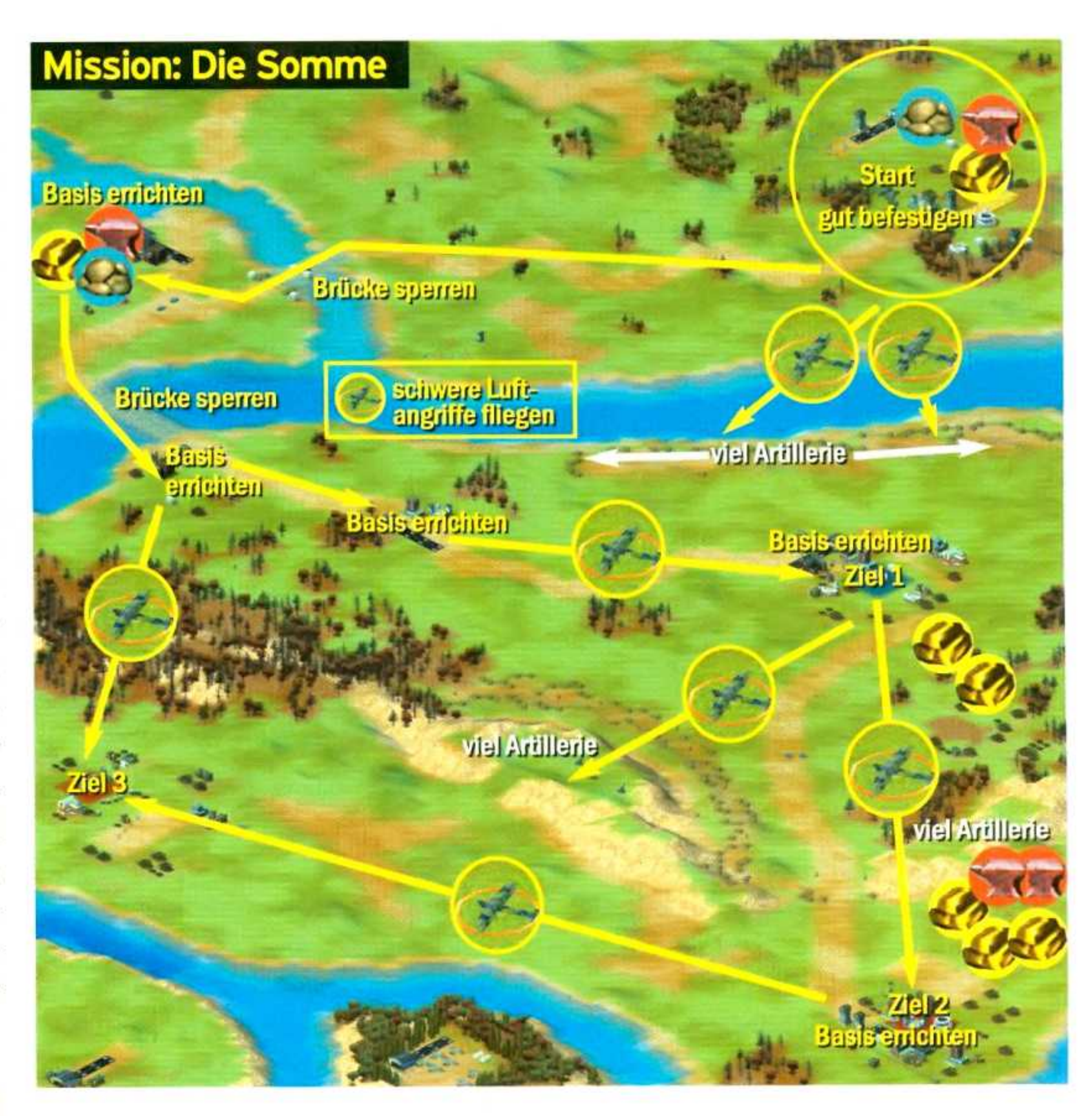
Vergessen Sie die Holstein-Route. Auf dem engen Landweg werden Sie von drei Seiten zusammengeschossen. Der Schlüssel ist der Seeweg. Errichten Sie schnell einen Hafen und bauen Sie ein bis zwei Transportschiffe. Setzen Sie einige Arbeiter über, errichten Sie frech inmitten der Dänen eine Basis und produzieren Sie vor Ort Ihr Heer bis zum Einheitenlimit. Erklären Sie erst dann Dänemark den Krieg. Die dänische Flotte wird zur Küste eilen – Panzer und Artillerie werden aber schnell mit ihr fertig. Sichern Sie sich wieder das Stadtzentrum und schützen Sie es wie zuvor in Polen.



E

3. Der Marsch nach Frankreich

Verlegen Sie Ihre mobilen Einheiten wieder aufs Festland und rüsten Sie erneut bis zum Maximum. Mindestens zehn Jäger und einige Bomber sollten Ihr Heer komplettieren. Ansonsten setzen Sie auf eine starke Panzerarmee, unterstützt von Geschützen und Artillerie. Schicken Sie die Flieger schon über die Grenze und erklären Sie den Franzosen den Krieg. Zerstören Sie nach Möglichkeit recht viele militärische Anlagen und dringen Sie nach Nordwesten vor. Sie können sich von der Maginot-Linie fernhalten. Erobern Sie das französische Capitol aus nordöstlicher Richtung. Ihre Jäger müssen sich hauptsächlich um britische Flugzeuge kümmern. Sobald Sie sich dort festgebissen haben, errichten Sie schnell unter Feuerschutz das letzte Stadtzentrum. Benutzen Sie LKWs, um die Arbeiter schneller zu transportieren.



Mission 6: Vorbereitungen für die Invasion

1. Der Bau der Bismarck

Produzieren Sie einige U-Boote in der Werft bei der Bismarck und lassen Sie diese zum Schutz dort. Mit weiteren vier bis fünf U-Booten können Sie auf Patrouille gehen, um die ersten Konvois auszuschalten. Am Anfang fahren diese noch schutzlos umher. Errichten Sie ein Spionagegebäude und sichern Sie es mit etlichen Luftabwehrgeschützen. Bauen Sie es nicht zu nahe an der Küste (Bombardement). Nutzen Sie die Rohstoffe, die Sie beim Zerstören der Frachtschiffe erhalten, um Ihre Flottenschiffe zu verbessern.

2. Seehoheit

Bauen Sie etliche Schlachtschiffe, aber auch einige Kreuzer, um feindliche Flieger abzuwehren. Wenn Sie es sich leisten können, bauen Sie auch einen Flugzeugträger. Sie müssen versuchen, die britischen Häfen jeweils mit drei U-Booten zu sichern, um ankommende Frachter auszuschalten. Ihre Oberwasserflotte nimmt sich nun einen Hafen nach dem anderen vor. Mit maximaler Reichweite sollten Sie in der Regel außerhalb der Schussweite der Küstenverteidigung bleiben. Sollte ein Frachter durchkommen, errichten die Briten wieder einen neuen Hafen an einer beliebigen Küstenstelle. Blockieren Sie daher immer mehrere Häfen gleichzeitig und beobachten Sie die Karte genau, um feindliche Schiffe rechtzeitig zu bemerken. Benutzen Sie die fertig gestellte Bismarck, um Häfen und Flughäfen zu zerstören.

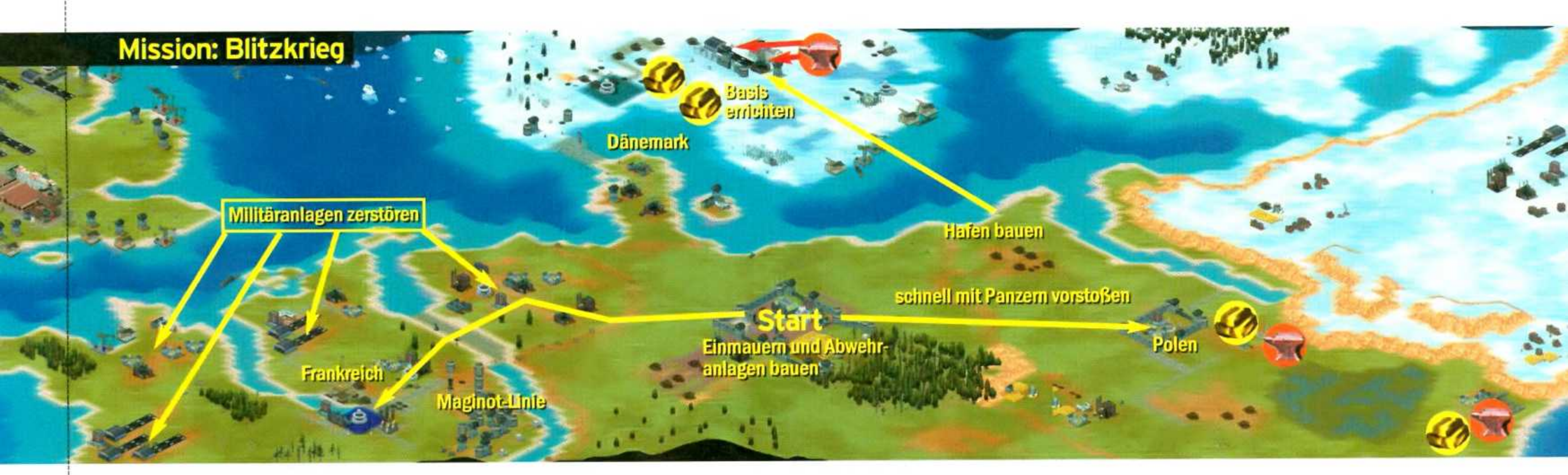
3. Flottenmanöver

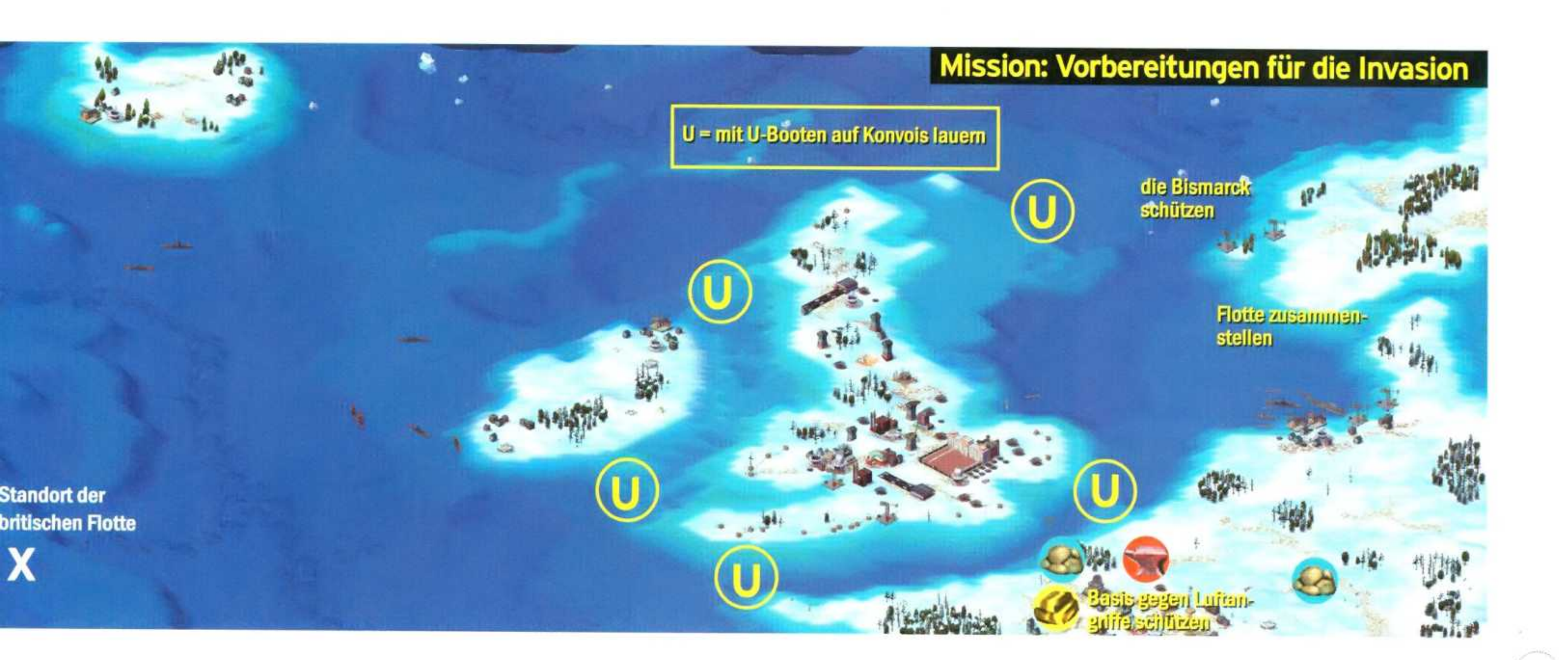
Sobald alle Häfen zerstört sind, machen Sie am besten mit 10 bis 15 U-Booten Jagd auf die restliche Flotte. Zerstören Sie immer zuerst die Kreuzer, die Ihre U-Boote orten können. Der Rest der britischen Flotte ist dann nur noch als Fischfutter zu gebrauchen.

Mission 7: Operation „Seelöwe"

1. Verteidigung schwächen

Als Erstes müssen Sie sich voll und ganz auf Ihre Luftwaffe konzentrieren. Bauen Sie auch gleich zwei Transportschiffe für die spätere Invasion – das genügt. Fliegen Sie





immer mit einer gemischten Staffel aus Bombern und Jägern gen England. Klären Sie die Küste auf und suchen Sie die Standorte der Funkstationen. Da diese bewacht sind, sollten Sie deren Luftabwehr mit Bombern erledigen. Schützen Sie währenddessen Ihre Bomber mit Jagdfliegern. Danach kommen die Funkstationen, Artillerie und Flughäfen dran. Lassen Sie sich damit ruhig Zeit – je mehr Sie zerstören können, umso besser.

2. Die Invasionstruppen

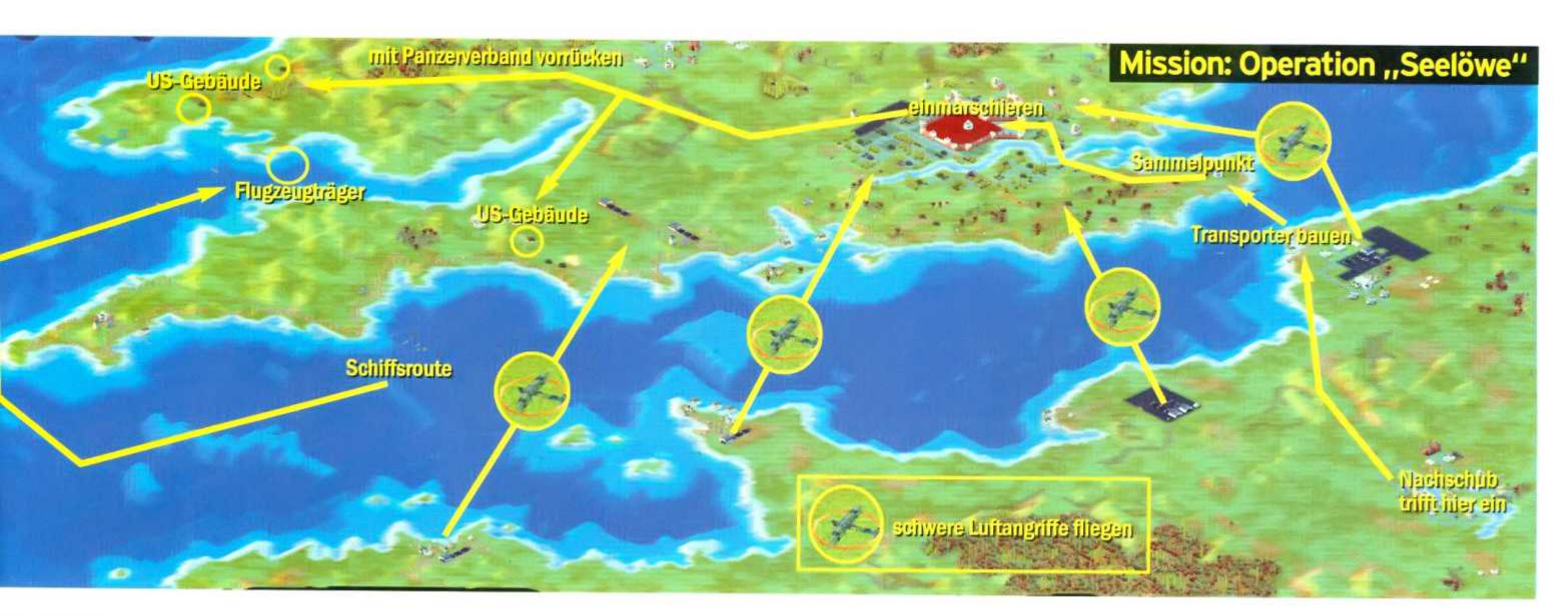
Sobald Ihre Landarmee eintrifft, marschieren Sie mit ihr in Richtung Norden zum Hafen, der mit AA-Geschützen abgesichert ist. Lassen Sie dort auch Ihre Flotte kreuzen. Wenn die französischen Widerständler die Flughäfen angreifen, sollten Sie dort einige Infanteristen zum Schutz abstellen. Nutzen Sie Ihre Flugzeuge, um störende Abwehreinheiten rund um den geplanten Sammelpunkt (siehe Karte) auszuschalten. Wenn Sie das geschafft haben, verschiffen Sie auf dem kurzen Seeweg schnell Ihre Invasionstruppen. Vergessen Sie nicht, auch mindestens fünf Arbeiter mitzunehmen. Achten Sie auf die Minen im Ärmelkanal.

3. Die Landung in Großbritannien

Sobald Sie sich an der Küste festgebissen haben, errichten Sie schnell ein Stadtzentrum. Sie benötigen in London weitere Arbeiter – mit einem Stadtzentrum auf der Insel geht das schneller. Rücken Sie dann – gedeckt von Ihrer Luftwaffe – nach London vor. Sie können die Themse überqueren und den Palast aus östlicher Richtung einnehmen. Zerstören Sie mit den Bodentruppen schnell alle Luftabwehreinheiten und ziehen Sie dann Bomber und Jäger hinzu, um die britische Armee mürbe zu machen.

4. Spione und die USA

Versuchen Sie, die Spione schnell nach London zu bringen und übernehmen Sie mit ihnen je ein Militärgebäude, um Nachschub produzieren zu können. Ein deutsches Krankenhaus bei den Briten zu besitzen, ist ebenfalls enorm wichtig. Dadurch haben Ihre Truppen wesentlich höhere Überlebenschancen bei den massiven Gegenangriffen. Versuchen Sie, Ihre Truppen im Wirkungsbereich des Hospitals zu halten. Sobald die britischen und amerikanischen Angriffe nachlassen, sollten Sie mit einem Panzerverband ausrücken und sich nach Westen vorarbeiten. Geben Sie einige Jagdflugzeuge als Geleitschutz mit, da die Amerikaner viele Flugzeuge besitzen. Falls Sie noch Ihre Flotte haben, schicken Sie diese um die Westküste herum, um den US-Flugzeugträger aus dem Weg zu räumen. STEFAN WEISS/LARS THEUNE




MTV
MUSIC TELEVISION®
you better believe
foto: stefan minder@defrance
www.mtvhome.de



VERSTECKT Dieser versteckte Schrank ist leicht zu übersehen. Achten Sie darauf, ob sich das Fadenkreuz grün färbt.



SPRINGER Das Alien setzt zu einer gefährlichen Sprung-Attacke an. Sie müssen sehr flink sein, um rechtzeitig auszuweichen.

Aliens vs. Predator 2 (dt.)

Haben Sie Angst im Dunkeln und brauchen dringend Hilfe? Kein Problem. Wir haben für Sie die besten Tipps für die drei Charaktere zusammengestellt, damit Sie heil aus dieser Hölle entkommen.

Marine

Gehen oder laufen?

Obwohl Sie weniger Geräusche erzeugen, wenn Sie gehen, bemerken die Aliens Sie dennoch. Lassen Sie deshalb die Option „Auto-Run" immer eingeschaltet. Im Falle eines Angriffes können Sie schneller flüchten. Die einzige Ausnahme ist der Kampfroboter, der Sie nicht orten kann, wenn Sie leise gehen.

Wie vernichte ich gefahrlos die Aliens?

Wenn Sie eine Tür oder ein Tor durchquert haben, schließen Sie es hinter sich. Dadurch werden Angreifer, die versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen, aufgehalten. Bei einigen Türen können Sie sich auch einen Fehler der Kollisionsabfrage zunutze machen. Die Aliens vor der Tür versuchen, nach Ihnen zu greifen, treffen Sie aber nicht. Trotzdem erscheinen die Fangarme auf Ihrer Seite der Tür. Nehmen Sie das Messer zur Hand und versetzen Sie den Bestien einige Hiebe. Obwohl Sie den Gegner verletzen, richtet die austretende Säure keinen Schaden bei Ihnen an.

Wie schütze ich mich vor der Sprung-Attacke?

Wenn Sie sich einen Gegner vom Leib halten wollen, müssen Sie rückwärts laufen. Halten Sie die Waffe auf die Mitte des Gegners und drücken Sie ab. Achten Sie aber darauf, dass der Abstand zum Gegner nicht zu groß wird, weil dieser sonst zu seiner Sprung-Attacke ansetzt. Deshalb ist es enorm wichtig, dass Sie beim Rückwärtslaufen nach links und rechts ausweichen. Für den Fall, dass der Gegner dennoch seine Sprung-Attacke anwendet, wird er Sie bei Ihrem Zickzackkurs kaum erwischen.

Auf welchen Teil des Körpers kann ich außerdem schießen?

Anstelle der Körpermitte können Sie auch die Beine anvisieren. Das funktioniert besonders gut, wenn ein Alien auf den Hinterbeinen auf Sie zuläuft. Wenn es nur noch ein Bein hat, ist es gezwungen, langsam hinter Ihnen herzukriechen. Dadurch haben Sie Zeit, sich vorerst um die anderen Gegner zu kümmern.

Wo finde ich nützliche Gegenstände?

Neben den Gegenständen, die offensichtlich auf dem Boden liegen, finden Sie auch versteckte Utensilien. Untersuchen Sie Schreibtische und Konsolen ganz genau. Auf den ersten Blick sind diese Verstecke kaum zu erkennen. Führen Sie deshalb das Fadenkreuz über die Wandtexturen und achten Sie darauf, ob sich Ihr Cursor verändert. Ist dies der Fall, können Sie ein Versteck öffnen.

Soll ich die Erste-Hilfe-Päckchen sofort benutzen?

Wenn Sie ein Erste-Hilfe-Päckchen finden, es aber vorerst nicht benötigen, sollten Sie sich dessen Position merken. Im Verlauf einer Mission werden Sie das eine oder andere Mal in eine Situation geraten, in der sie schwer verletzt sind, aber weit und breit ist kein Erste-Hilfe-Pack in Sicht. In den meisten Fällen können Sie dann den Level bis zum letzten Fundort des Erste-Hilfe-Packs zurücklaufen.

Wie gehe ich bei Löchern im Boden vor?

Löcher im Boden sind mit Vorsicht zu genießen. Darunter warten häufig Gegner darauf, dass Sie achtlos in den Raum springen. Werfen Sie stattdessen eine Fackel hinein oder schalten Sie die Taschenlampe ein. Schauen Sie in das Loch und gehen Sie dabei um die Öffnung herum. Überprüfen Sie alle Ecken des Raumes. So erkennen Sie Gegner, die Sie noch nicht entdeckt haben und sich deshalb nicht bewegen.



IST DENN SCHON OSTERN? Bevor Sie sich durch dieses Becken wagen, sollten Sie zuerst die Eier zerstören, die sich auf dem Weg befinden.



TOTER WINKEL Stellen Sie sich direkt über den Kampfroboter an die Kante. Dort kann er Sie nicht mit seinen Raketen beschießen.

Wie erledige ich das Wachpersonal?

Wenn Sie gegen das Wachpersonal in der Station kämpfen, sollten Sie immer auf deren Köpfe zielen. Im Gegensatz zu den Aliens bewegen sich die Sicherheitskräfte nur langsam und sind daher einfacher zu treffen. Mit ein bis zwei Kopfschüssen können Sie einen Wachmann erledigen. Wenn Sie jedoch auf dessen Beine schießen, benötigen Sie fast ein komplettes Magazin.

Wie mache ich mir die Selbstschussanlagen zunutze?

Selbstschussanlagen sind nicht immer Ihr Feind. Versuchen Sie den Gegner in den Einflussbereich der Anlage zu locken, damit diese ihn für Sie erledigt. Die Selbstschussanlagen, die sich unter der Decke befinden, können Sie nur dann zerstören, wenn sie ausgefahren sind.

Muss ich die Eier zerstören?

Nicht aus allen Eiern schlüpfen die gefährlichen Xenomorphe. Trotzdem sollten Sie vorsichtshalber alle Eier zerstören, auf die Sie stoßen. In der Filmvorlage hat Lt. Ripley dies mit einem Flammenwerfer und Granaten erledigt. Sie hingegen sollten diese Munition lieber sparen und auf die Pistole zurückgreifen, die ohnehin in späteren Levels gegen stärkere Gegner unbrauchbar ist.

Wie schütze ich mich vor Angriffen von hinten?

Da Ihr Motion-Tracker (Radar) lediglich die Gegend vor Ihnen abtastet, ist es wichtig, dass Sie sich häufiger umdrehen und schauen, ob sich hinter Ihnen etwas bewegt. Achten Sie auch auf die Musik. Diese wird meist sehr hektisch, wenn sich Gegner in der Nähe befinden.

Ich bin umzingelt! Was tun?

Wenn Sie von zwei Aliens angegriffen werden, müssen Sie an dem Gegner, der vor Ihnen steht, vorbeilaufen und sich anschließend umdrehen. Dadurch haben Sie beide Monster vor dem Lauf und den Rücken frei. Bei einer größeren Gruppe Aliens müssen Sie sich ständig bewegen und springen. Auf diese Weise vermeiden Sie kritische Verletzungen.

Waffen:

Wann soll ich nachladen?

Laden Sie in Kampfpausen immer gleich alle Waffen nach. Wenn Sie das versäumen, wird die Waffe bei einem Wechsel zur nächsten Waffe automatisch nachgeladen. Das kostet Sie während einer Auseinandersetzung enorm viel Zeit und gegebenenfalls auch Lebensenergie.

Wie setze ich die Schrotflinte ein?

Mit der Schrotflinte müssen Sie unbedingt auf den Gegner zulaufen, da sie auf große Entfernung nicht besonders wirkungsvoll ist. Dies gilt jedoch nicht, wenn Sie die Alternativmunition im Lauf haben. Sie eignet sich für den Kampf auf mittlere Distanz sogar besser als die Pistole. Setzen Sie die Schrotflinte hauptsächlich in engen Gängen ein. Als weniger geübter Schütze sollten Sie die Schrotflinte aufgrund ihrer hohen Nachladezeit nur dann einsetzen, wenn ansonsten nur noch die Pistole zur Wahl stünde.

Wann soll ich die Smart Gun einsetzen?

Die automatische Zielerfassung der Smart Gun ist nicht besonders präzise. Dafür eignet sich dieser Modus aber hervorragend, um große, dunkle Räume nach Aliens abzusuchen, da sich die Zielerfassung bei Kontakt rot färbt. In engen Gängen sollten Sie aber den manuellen Zielmodus aktivieren. Sonst zielt die Waffe eventuell auf einen kriechenden Gegner, der keine unmittelbare Gefahr darstellt und vernachlässigt die restlichen Angreifer.

Zwischengegner: Kampfroboter

Schnappen Sie sich die Weste und den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite finden Sie weitere Raketen für den Werfer. Wenn sich der Boden öffnet und der Kampfroboter mit dem Lift hinauffährt, laufen Sie zur Leiter und klettern hoch. Sollten Sie sich auf der anderen Seite der Halle befinden, schleichen Sie hinter dem Roboter entlang. Auf der nächsten Ebene bleiben Sie an der Leiter stehen und schießen mit dem Raketenwerfer auf den Roboter unter Ihnen. Wenn er seine Position ändert, folgen Sie ihm.





ERWISCHT Die Smart Gun eignet sich besonders gut für große, dunkle Räume. Obwohl Sie den Gegner noch nicht sehen, schaltet die Zielautomatik auf.



ÜERRASCHUNG Versuchen Sie sich an den Gegnern vorbeizuschleichen und fallen Sie ihnen anschließend in den Rücken.

Achten Sie aber darauf, dass Sie fast über ihm stehen, wenn Sie über die Kante schauen. Wenn der Winkel spitz genug ist, kann er nicht auf Sie schießen.

Endgegner: Königin

Wenn Sie den Saal der Königin betreten, sollten Sie zuerst alle Waffen und Munition einsammeln, die sich verstreut in der Gegend befinden. Besonders wichtig ist dabei die Gatling und das Pulse-Gewehr. Wenn Sie alles eingesammelt haben, wählen Sie die Gatling und laufen rückwärts. Dabei feuern Sie so lange auf die Königin, bis sie sich zurückzieht und Verstärkung ruft. Während dieser Phase brauchen Sie nicht auf die Königin zu schießen, da die Treffer keine Wirkung zeigen. Wählen Sie stattdessen das Pulse-Gewehr und achten Sie auf die Löcher im oberen Teil der Halle. Daraus stürmen zwei Aliens auf Sie zu. Erledigen Sie beide mit dem Pulse-Gewehr. Die Smart Gun eignet sich nicht für diese Aufgabe, da Sie damit sehr langsam laufen. Nehmen Sie anschließend wieder die Gatling zur Hand. Das wiederholen Sie so lange, bis die Königin erledigt ist. Stürmen Sie dann durch den freigesprengten Gang und folgen Sie Ihren Kameraden. Da das Transportschiff vorerst nicht anlegen kann, müssen Sie noch einige Aliens abwehren. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie zwar zoomen, aber aufgrund der geringen Distanz zu den Aliens ist die Smart Gun die bessere Wahl.

Alien

An welcher Stelle soll ich angreifen?

Greifen Sie immer den unteren Teil des Körpers an. Sonst holen Sie dem Gegner versehentlich den Kopf von den Schultern und bekommen dann keinen Gesundheitsbonus mehr. Sie können aber auch den Schwanz einsetzen, um einen Marine dadurch für kurze Zeit zu paralysieren. Wenn der Gegner dann still auf der Stelle steht, können Sie auf seinen Kopf zielen, bis Ihr zweites Gebiss zum Vorschein kommt, und zubeißen.

Wie passiere ich ohne Schaden die Selbstschussanlagen?

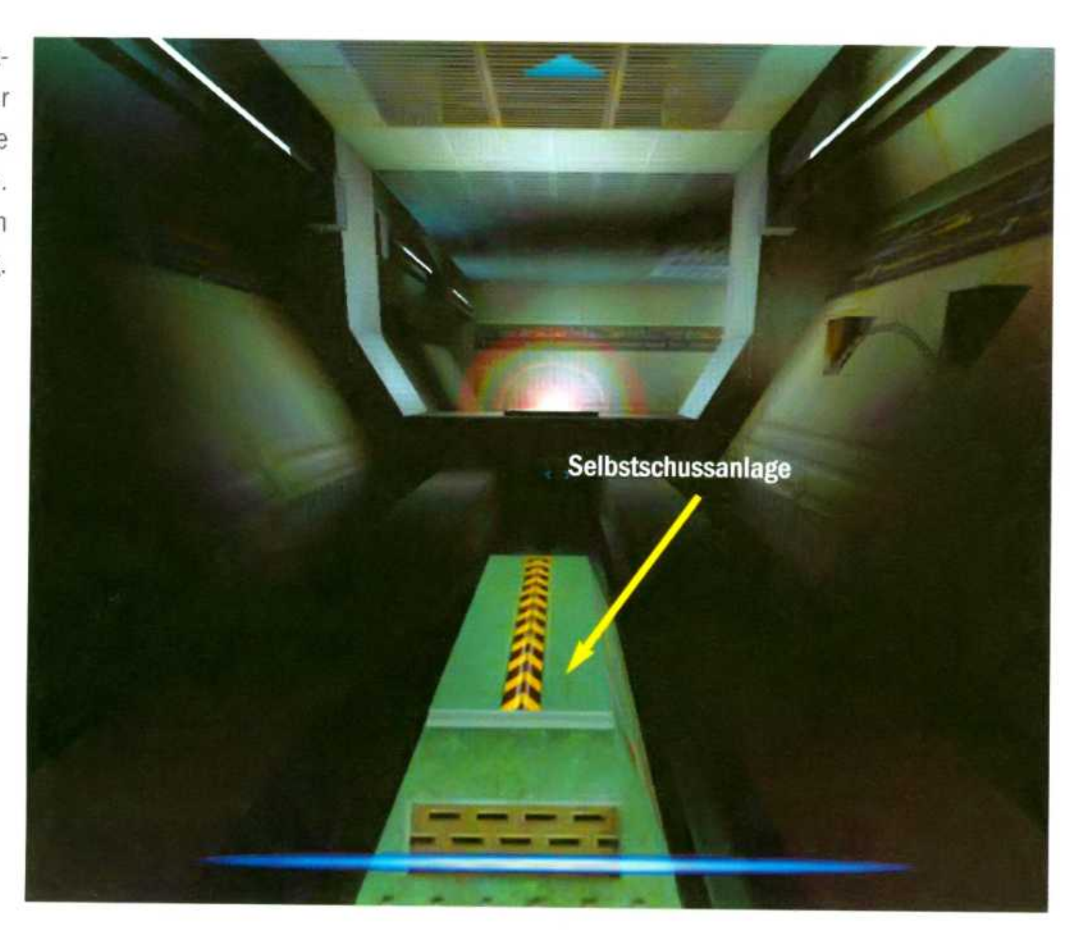
Die unter den Decken montierten Selbstschussanlagen werden entweder über einen Bodenkontakt oder eine Lichtschranke aktiviert. Halten Sie deshalb die Augen offen und laufen Sie an der Decke entlang, wenn Sie auf diese Anlagen treffen. Im Gegensatz zu den Deckengeschützen reagieren die Dreibeiner auf Bewegung. Dort hilft nur laufen und draufhauen.

Soll ich mich mit allen Gegnern anlegen?

Schauen Sie sich die Umgebung genau an. Wenn Sie lediglich von einem Durchgang zum nächsten müssen, schleichen Sie einfach an den Gegnern vorbei. Einige Bereiche sind aber so scharf bewacht, dass Sie nicht weiterkommen. Bevor Sie verzweifeln, sollten Sie sich nach einer Alternativroute umsehen. Viele Stellen sollten Sie als Spieler auch nicht auf dem direkten Weg durchqueren. Häufig befindet sich die Öffnung eines Lüftungsschachts in einer dunklen



ABGELENKT Die Königin ist noch mit einem anderen Marine beschäftigt. Eine gute Möglichkeit, um die verteilten Waffen einzusammeln.



KOPFÜBER Diese Selbstschussanlage wird nur dann aktiviert, wenn Sie den Boden berühren. Laufen Sie deshalb an der Decke entlang.

Ecke – durch diesen gelangen Sie unbemerkt an den Gegnern vorbei.

Was unternehme ich gegen mehrere Gegner?

Wenn Sie zwei Marines gegenüberstehen, sollten Sie den ersten mit der Sprung-Attacke angreifen, damit dieser nicht zum Zuge kommt. Den zweiten erledigen Sie anschließend mit den Krallen.

Wozu benötige ich die Sprung-Attacke außerdem?

Da Sie nur Ihre Krallen zum Angriff einsetzen können, haben die Marines mit Ihren Waffen einen Vorteil. Deshalb ist es besonders wichtig, schnell beim Gegner zu sein. Wenn Sie den Gegner nicht sofort erledigen wollen, weil Sie dessen Kopf noch benötigen, springen Sie einfach an ihm vorbei. Dadurch sind Sie schnell in seiner unmittelbaren Nähe und können sofort angreifen. Bei einigen Gelegenheiten stehen Sie einer ganzen Schar Marines gegenüber. In diesen Situationen ist es ratsam, das Weite zu suchen. Hierfür eignet sich ebenfalls die Sprung-Attacke.

Wie erledige ich eine Gruppe?

Laufen Sie nicht einfach in eine Gruppe hinein. Suchen Sie sich stattdessen eine Kiste oder Ecke und verstecken Sie sich dahinter. Zeigen Sie sich dann kurz dem Gegner, der daraufhin zu Ihrer Position läuft. Wenn er dann in Reichweite ist, schlagen Sie zu.

Wo befindet sich der Ausgang?

Die meisten Gänge sind gut versteckt. Schalten Sie zwischendurch immer den zweiten Sichtmodus ein, damit Sie Licht ins Dunkel bringen. Schlagen Sie generell auf alle Schalttafeln und ähnliche Geräte ein. Diese steuern neben verschlossenen Türen auch Geschütztürme und Ventilatoren.

Wozu dienen die Forscher?

Die Forscher sind die Erste-Hilfe-Pakete der Aliens. Beißen Sie diesen Personen nur dann den Kopf ab, wenn Sie kaum noch Energie besitzen. Andernfalls lassen Sie die Weißkittel stehen und kehren erst dann wieder zurück, wenn Sie einen Gesundheitsbonus benötigen.

Zwischengegner: Predator

Klettern Sie an die Decke und zur anderen Seite der Halle. Wenn Sie nun die Wand hinunterklettern, befinden Sie sich direkt hinter dem Predator. Setzen Sie zu einer Sprung-Attacke an und ziehen Sie sich sofort wieder zurück. Das wiederholen Sie so lange, bis der Gegner seinen Helm verliert. Das erkennen Sie an dem roten Licht, das dann am Kopf des Predator aufleuchtet. Führen Sie nun eine Bissattacke auf den Kopf des Kontrahenten aus. Wenn dieser am Boden liegt, ertönt ein Piepsignal, das den Selbstzerstörungsmechanismus ankündigt. Klettern Sie deshalb schnell wieder die Wand

VORBEIGESCHLICHEN Diese glatzköpfigen Herren gehören zu Ihren gefährlichsten Gegnern. Versuchen Sie deshalb an ihnen vorbeizulaufen.





ELEKTRIKER Einige Türen lassen sich nur durch Kurzschließen dieser gut versteckten Sicherungskästen öffnen.



hinauf und flüchten Sie durch den Gang, durch den Sie die Halle betreten haben. Wenn die Explosion vorüber ist, betreten Sie erneut die Halle und setzen Ihren Weg fort.

Endgegner: Predator und Professor Yutani

Am Ende müssen Sie zwei Predator erlegen. Gehen Sie wieder genauso vor wie bei dem ersten Kontakt mit diesem Wesen. Wenn das erledigt ist, laufen Sie den Weg wieder zurück und zerstören die Anlage, die das Leuchtfeuer auf der Landebahn steuert. Gehen Sie anschließend wieder zurück zur Landebahn und schicken Sie den Forscher ins Jenseits. Er verfügt lediglich über eine Schrotflinte und besitzt keine Rüstung. Er dürfte Ihnen keine größeren Schwierigkeiten machen.

Predator

Wie komme ich zum Ausgang?

Da der Predator keine Wände hinaufklettern kann, müssen Sie einige Umwege gehen, um die Ausgänge zu erreichen. Häufig sind diese Ausgänge so hoch über dem Boden, dass Sie zuerst von einem Ast zum anderen springen müssen, um am Ende den Ausgang zu erreichen. Suchen Sie sich den niedrigsten Ast und springen Sie hinauf. Von dort aus gibt es dann meist einen zweiten Ast, den Sie durch einen Sprung erreichen. Dabei müssen Sie einiges Geschick beweisen. In den späteren Levels müssen Sie sich bei verschlossenen Türen nach den jeweiligen Schaltkästen umsehen und diese dann kurzschließen. Einige dieser Kästen sind schwer ausfindig zu machen.

Welche Sichteinstellungen eignen sich für die einzelnen Gegner?

Sie verfügen über drei verschiedene Sichteinstellungen. Wenn Sie die rote anwählen, treten besonders die Aliens in Ihrem Sichtbereich hervor. Der blaue Modus hebt Wärmequellen in den Vordergrund und eignet sich ausschließlich dafür, Menschen aufzuspüren. Der weiße Modus stellt metallische Gegenstände besonders deutlich dar. Damit lassen sich sehr gut Selbstschussanlagen und verloren gegangene Pfeile wiederfinden. Negativ ist nur, dass alle Gegner in diesem Modus fast unsichtbar sind. Passen Sie die Sicht deshalb immer den erforderlichen Bedingungen an.

Warum werde ich auf einmal sichtbar?

Einige Waffen deaktivieren bei Gebrauch Ihren Tarnmantel. Dazu gehören die Waffen Nummer 6 und 7. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie diese Waffen nicht inmitten einer Gegnerschar abfeuern. Nehmen Sie stattdessen den Speer. Meiden Sie aber auch das Wasser. Auch wenn Sie nur in eine Pfütze treten, ist Ihre Tarnung dahin.

Warum treffe ich den Gegner nicht?

Als Nahkampfwaffen haben Sie die Auswahl zwischen der Kralle und dem Speer. Der Vorteil des Speers ist, dass er eine größere Reichweite hat als die Kralle. Der Nachteil daran ist aber, dass Sie einen Gegner, der direkt vor Ihnen steht, nicht treffen. In dieser Situation müssen Sie die Kralle zücken. Damit treffen Sie alles, was sich in der unmittelbaren Nähe befindet.

Gibt es unterschiedliche Gegnertypen?

Zum einen gibt es die Wachleute, die mit Helm und Standardwaffen ausgerüstet sind. Dagegen treffen Sie aber auch auf Gegner, die eine Glatze haben und keinen Helm tragen. Diese helmlosen Wachmänner sind die härtesten Kämpfer, die Ihnen über den Weg laufen. Im Nahkampf brauchen Sie erst gar nicht gegen sie anzutreten, da Sie keine Chance haben.
Das Gegenstück der Aliens dazu ist der Prätorianer. Diesen erkennen Sie daran, dass er wesentlich größer ist als ein normales Alien und einen Schild am Hinterkopf trägt.

Wie gehe ich gegen die härteren Gegner vor?

Die härteren Gegner laufen nur dann zu Ihrer Position, wenn Sie sich in der Nähe befinden. Halten Sie deswegen genügend Abstand und verstecken Sie sich hinter einer Kiste oder in einer Ecke. Alternativ können Sie sich einen Platz aussuchen, den der Gegner nicht erreichen kann. Mit der Disc in der Hand kommen Sie dann kurz aus



GEWUSST WIE Folgen Sie dem eingezeichneten Pfeil an der defekten Selbstschussanlage vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in die kleinen Bäche treten.



BLAU MACHT GLÜCKLICH Mit dem blauen Sichtvisier erkennen Sie menschliche Gegner auf Anhieb. Bei dieser Sicht steht Ihnen auch der Zielsucher zur Verfügung.

Ihrem Versteck hervor und werfen sie in Richtung des Gegners. Sobald die Scheibe auf ihrem Weg ist, verschanzen Sie sich wieder. Drücken Sie nach einiger Zeit die F-Taste, damit die Disc wieder zu Ihrer Position kommt. Wenn das beim ersten Mal nicht funktioniert, drücken Sie erneut die F-Taste. Diese Prozedur wiederholen Sie so lange, bis der Gegner erledigt ist.

Wann kommen die Gegner?

Wenn Sie einen besonderen Schalter betätigen oder eine neue Waffe aufheben, wird mit Sicherheit kurz darauf eine Horde Marines über Sie herfallen. Laden Sie deshalb vorher Ihre Energie auf.

Soll ich die Plasmawaffe aufladen?

Laden Sie die Plasmawaffe nur auf, wenn Sie gegen ein weit entferntes Ziel kämpfen. Bei kleinen, wendigen Gegnern, wie zum Beispiel den normalen Aliens, sollten Sie nur Einzelschüsse feuern. Wenn Sie einen aufgeladenen Schuss danebensetzen, haben Sie wertvolle Zeit vertan.

Wie verhalte ich mich, wenn ich in eine Auseinandersetzung hineinplatze?

An einigen Stellen werden Sie Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen Aliens und Marines. Halten Sie genügend Abstand und schauen Sie sich das Schauspiel an. Je länger die Konfrontation anhält, desto weniger Feinde müssen Sie hinterher erledigen. Wenn Sie aber doch lieber in Aktion treten wollen, unterstützen Sie die schwächere Partei, da Sie diese hinterher einfacher ausschalten können.

Wann benutze ich das Fangnetz?

Mit dem Fangnetz können Sie die Gegner für kurze Zeit einfangen. Setzen Sie diese Waffe aber nur während eines Kampfes ein, wenn Sie Energie benötigen oder Ihre Gesundheit auffrischen müssen. Solange die Gegner sich in den Netzen befinden, erscheinen keine weiteren Kontrahenten und Sie sind eine Weile ungestört.

Zwischengegner: Königin

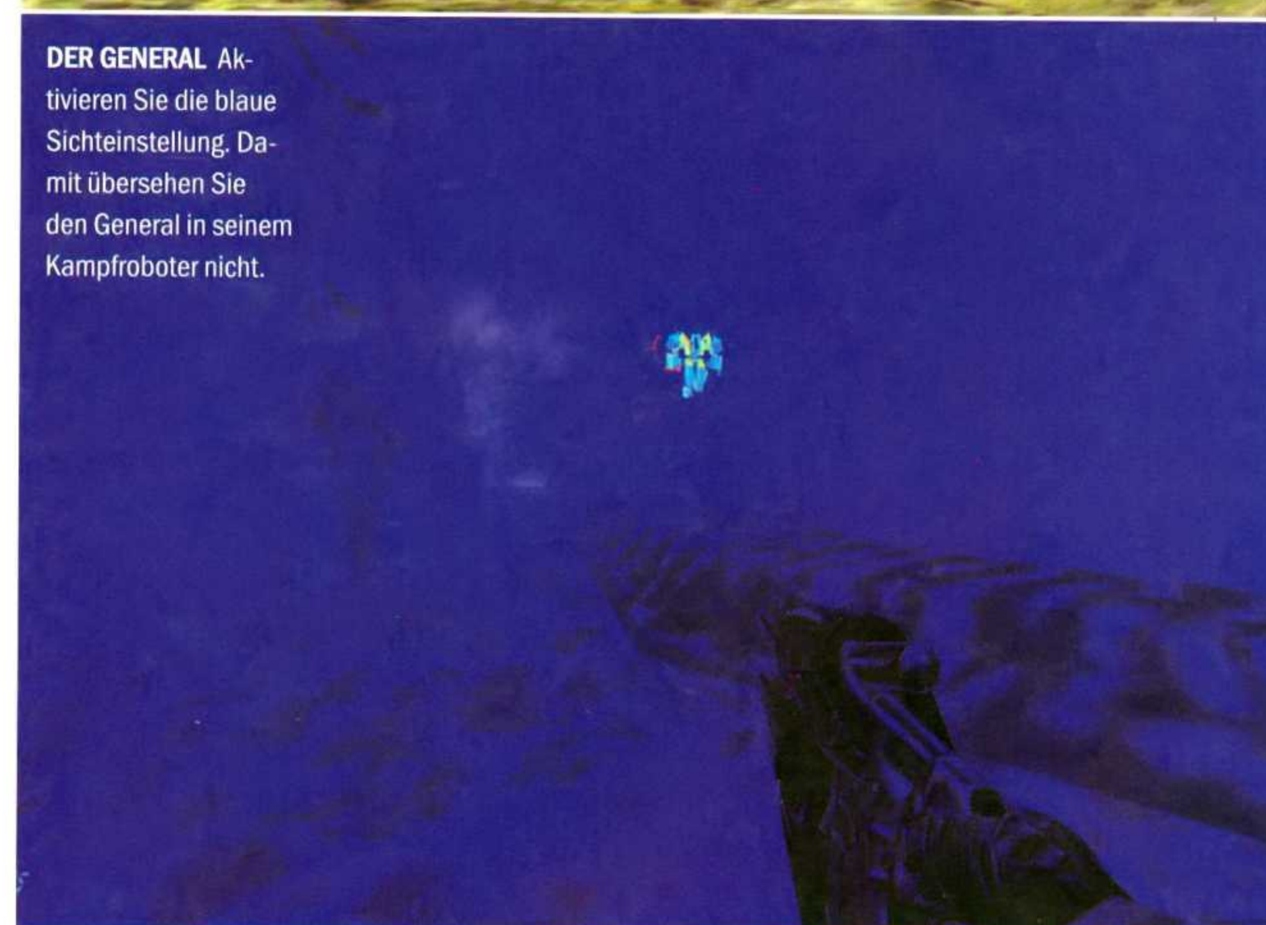
Die Königin ist relativ langsam, so dass Sie bequem vor ihr davonlaufen können. Setzen Sie das Plasmagewehr ein und laufen Sie rückwärts. Wenn die Energie verbraucht ist, sollten Sie diese nicht aufladen, sondern auf den Speer zurückgreifen. Damit können Sie auch die heranstürmenden Aliens erledigen. Laden Sie anschließend die Energie auf und kümmern Sie sich um Ihren Gesundheitszustand, da Sie kurz darauf dem Endgegner gegenüberstehen.

Endgegner: General Rykov

General Rykov steckt in einem Kampfroboter, der über einige Waffensysteme verfügt. Die gefährlichste Waffe ist der Raketenwerfer. Nach einem Treffer stehen Sie nicht wieder auf. Da die Raketen relativ langsam unterwegs sind, können Sie ihnen ohne große Probleme seitlich ausweichen. Suchen Sie auch Schutz hinter den zahlreichen Säulen, die sich in dem Areal befinden. Setzten Sie das EMP-Gewehr ein, um den General zu erledigen. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu dicht vor einer Wand stehen. Wenn eine Rakete nur knapp hinter Ihnen einschlägt, zehrt das sehr an Ihrer Gesundheit. Wenn Sie Ihre Energie nachladen wollen, flüchten Sie auf die andere Seite des Schauplatzes und verstecken sich hinter einer Säule. Mit etwas Glück verliert Rykov Ihre Fährte und bleibt einfach stehen. Nun können Sie bequem den zeitaufwendigen Heil-Ritus vollführen.

LARS THEUNE

ZUSCHAUER Hier kämpfen einige Marines gegen eine Horde Aliens. Mischen Sie sich vorerst nicht ein und warten Sie, bis eine Partei gewonnen hat.



DER GENERAL Aktivieren Sie die blaue Sichteinstellung. Damit übersehen Sie den General in seinem Kampfroboter nicht.

ZUPACKEN!



3 x FHM

[äff äitsch ämm]

für nur 13,90 DM!

Jetzt ist's raus! FHM, das neue Magazin für Männer, die nur eines wollen: alles. Neugierig? Dann mach den Härtetest und lass dir drei FHM-Ausgaben zum vorteilhaften Schnupperpreis kommen!

FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und einsenden an: FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg

Telefon 07 81/639 64 09

Fax 07 81/639 61 03

oder im Internet:

www.fhm-magazin.de

Ja, ich möchte FHM testen!

Schickt mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 13,90 DM (112,– ÖS bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand)! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 69,90 DM (562,– ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand. Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon | Fax

E-Mail

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.

X

Datum, Unterschrift | PCGA0102MA

✓ **Ich bezahle bequem und bargeldlos durch Bankeinzug (nur im Inland möglich)**

Geldinstitut

BLZ

Kontonummer

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen.



Datum, Unterschrift

Für den Abonnenten zum Verbleib. Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen. Regulärer Preis für das Jahresabonnement: 69,90 DM (562 ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand.

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM.

PC Games
VIDEO-REPORT:
Halo
AUSGABE 12/2001
4 TOP-DEMOS:
• Zoo Tycoon
• Wiggles
• Operation Flashpoint (Multiplayer)
• Pool of Radiance 2
EXTRA-DEMOS:
• FIFA 2002
• Ballerburg
• NHL 2002
• Rally Trophy
• Stronghold
• Aliens vs. Predator 2
TOP-VIDEOS:
• Aquanox
• Civilization 3
• Ghost Recon
• World War 3
DEMO DES MONATS:
EMPIRE EARTH
GDVD 0112
PRODUCED BY
PC Games TV kann sowohl am Fernseher (mit DVD-Player) als auch am PC angesehen werden. Am PC muss die Show mit einem Software-DVD-Player gestartet werden. Wir empfehlen InterVideo-WinDVD (zu finden im DVD-ROM-Bereich unter Specials).

DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei Probehefte der PC Games DVD zum Preis von einem!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games –
Wissen, was gespielt wird



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen.
Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Zoo Tycoon

So ein Affentheater! Die Elefanten trampeln alles nieder, die Zebras springen einfach über den Zaun und die Raubkatzen fallen die Gäste an. Wie sich Ihre Schützlinge friedlich in ihre Gehege zurückbringen lassen und wie Sie vier der fortgeschrittenen Missionen lösen, zeigen wir Ihnen auf den nächsten vier Seiten.



ABSTAND Die Besucher können nur an einer Stelle in das Gehege sehen. Nicht nur empfindliche Tierarten wie das Okapi wissen Ungestörtheit zu schätzen.

Allgemeine Tipps

Wie verbessere ich die Gehege-Qualität?

Sie haben den Boden bereits nach den Vorgaben des Tierpflegers angepasst und den richtigen Unterstand gebaut, aber die Eignungs-Rate will nicht weiter steigen? Beachten Sie folgende Tipps:

Pflanzen

Setzen Sie so lange den jeweiligen Lieblingsbaum oder -pflanze in ein Gehege, bis statt eines grünen Smileys ein roter auftaucht. Verwandte Pflanzen sorgen zwar auch für glückliche Gesichter, einen Gehege-Wert von 100 % erreicht man damit jedoch nie. Verteilen Sie die Pflanzen gleichmäßig, da einige Tiere empfindlich auf freie Flächen reagieren.

Steine

Sie gehören fast in jedes Gehege. Selbst wenn der Tierpfleger diesbezüglich nichts anmerkt, sollten Sie einen Versuch wagen und arttypische Steine ins Gehege legen. Das bringt Ihnen oft noch einige Punkte bei der Eignungs-Rate ein.

Wozu brauchen die Tiere Spielzeuge?

Manche Tiere werden extrem ungemütlich, wenn es im Gehege keine Spielzeuge gibt. Diese Tiere benötigen unbedingt ein Spielzeug:

Tier	Spielzeug
Leopard, Nebelparder, Schwarzer Panther	Katzenbaum
Löwe	Löwenfelsen
Gorilla	Gorilla-Klettergerüst
Schimpanse	Schimpansen-Klettergerüst
Elefant	Schaukelbaumstamm

Wie erhöhe ich die Chance auf Tierbabys?

Leider können Sie darauf keinen direkten Einfluss nehmen. Sorgen Sie dafür, dass die Tiere möglichst glücklich sind. Wenn Sie „Tierfruchtbarkeit" im Tierpflege-Programm erforschen, erhöhen Sie zusätzlich die Chance auf Nachwuchs!

Wie steigere ich die Zufriedenheit der Gäste?

Die Besucher freuen sich außer über verschiedene Gehege und Snack-Ecken auch über Tierhäuser (siehe Extrakasten), Streichelzoo, Japanischen Garten und Ententeich. Bänke stehen hoch im Kurs, wenn die Füße müde sind. Gehegebeschilderungen, Zootafeln, Lampen sowie Blumenbeete und andere Landschaftsgestaltung gehen ebenfalls in die Zufriedenheitswertung mit ein.

Gehege

Wie kann ich die Kosten für Zäune senken?

Zäune sind teuer. Nutzen Sie daher, wenn möglich, die Zoomauer als natürliche Begrenzung. Vor allem bei Tieren mit großem Platzbedarf können Sie eine Menge Geld einsparen. Netter Nebeneffekt: Die Tiere fühlen sich durch die Mauern nicht von allen Seiten beobachtet.

Grundsätzliches

1. Verlegen Sie nicht zu viele Fußwege! Je verschachtelter und kürzer, desto mehr Besucher tummeln sich an derselben Stelle. Lange Wege mit gelegentlichen Kreuzungen sind ideal.

2. Stellen Sie in der Nähe von Snack-Buden ausreichend Mülleimer auf, damit die Gäste die leeren Verpackungen nicht auf den Boden werfen müssen. Je mehr Müll, desto unglücklicher die Besucher!

3. Weisen Sie die Zoowärter immer bestimmten Gehegen zu, damit diese regelmäßig sauber gemacht werden und Nahrung aufgefüllt wird. Ein Zoowärter wird mit drei bis vier mittelgroßen Gehegen fertig.

4. Große Wild- und Raubtiere gehören hinter Eisenzäune. Holzzäune sind für friedliche Huftiere bestens geeignet. Tiere, die im Wasser leben, lassen sich durch Plexiglas am besten bestaunen.

5. Zoobesucher sind grundsätzlich hungrig und durstig. Setzen Sie auf eine große Vielfalt an Imbissbuden – dann bieten Sie für jeden Gaumen etwas. Vergessen Sie nicht, Toiletten in der Nähe zu errichten!

6. Wenn Tiere unglücklich sind, beschädigen sie die Zäune und brechen aus! Ursache für den Ärger sind oft ein nicht artgerechter Boden und Pflanzen, ein zu kleines Gehege oder fehlendes Spielzeug.

Z

Wie kann ich beim Geländebau sparen?

Beziehen Sie das Gelände mit in die Gehegeplanung ein: Gibt es bereits Hügel oder Berge in Ihrem Zoo? Dann müssen Sie für Steinböcke, Bären, sibirische Tiger, Schneeleoparden und Pandas nicht erst das Terrain anheben. Das Gleiche gilt für die Bodenbeschaffenheit.

Geld

Wie erhalte ich mehr Spenden?

Darauf können Sie leider keinen Einfluss ausüben. Je glücklicher die Tiere aber sind, desto lockerer sitzt das Geld bei den Besuchern.

Womit verdiene ich am meisten Geld?

Karussell, Elefantenreiten und Zookino sorgen zwar für kontinuierliche Gewinne in der Zookasse, doch am meisten Geld können Sie mit Restaurants und Souvenirläden scheffeln – wenn diese zentral liegen und es genügend Besucher gibt. Der Komposter lohnt sich nur, wenn ausreichend Gehege vorhanden sind. Bei zwölf Gehegen können Sie rund 1.200 Dollar monatlich verdienen!

Wie komme ich schnell an Geld?

Verscherbeln Sie einheimische Bäume und Pflanzen! Sie erhalten oft fünfstellige Summen dafür! Sie sollten es jedoch nicht übertreiben: Die Besucher wissen eine attraktive Landschaftsgestaltung zu schätzen. Neben der Vegetation können Sie natürlich auch den Nachwuchs verkaufen (am besten nur die ausgewachsenen Exemplare – weggenommene Tierbabys sorgen für Unmut bei den Eltern).

Auszeichnungen

Wenn Sie sich um Auszeichnungen für Ihren Zoo bemühen, erhalten Sie als Lohn nicht nur eine Plakette oder ein Band, sondern oft auch bares Geld. Für die goldene Plakette in hervorragender Gehegekonstruktion erhalten Sie beispielsweise 15.000 Dollar. Voraussetzung: Die Eignung des Geheges muss mindestens 98 Prozent betragen.

Nachwuchs bei bedrohten Tierarten

Wenn eine der bedrohten Tierarten Nachwuchs bekommen hat, erregt das die Aufmerksamkeit vieler Tierfreunde. Die Spenden können sich sehen lassen:

Weißer bengalischer Tiger	10.000
Schwarzer Panther	10.000
Okapi	25.000
Flachlandgorilla	25.000
Panda	50.000

Kosten für **Terrain** und **Gehege**

Terrain	Kosten pro Quadrat
Erde	20
Sand	30
Süßwasser	30
Gras	40
Regenwald	50
Brauner/Grauer Stein	60
Salzwasser	60
Savanne	70
Laubboden	80
Nadelboden	80
Schnee	100

Gehege mit Maschendrahtzaun	
6x6	1.680
7x7	1.960
8x8	2.240
9x9	2.520
10x10	2.800

Tierhäuser

Tierhäuser locken viele Tierfreunde in Ihren Zoo. Doch das ist nicht nur für eine leere Zookasse von Vorteil: Die Tierhäuser wirken sich auch positiv auf die Zufriedenheit der Gäste aus. Gerade in den Szenarien müssen Sie oft eine bestimmte Zufriedenheitsrate erreichen, die Sie allein mit Imbissbuden und Landschaftsgestaltung nicht erzielen. Aufgepasst: Nur die niedrigste Stufe verursacht keine Kosten! Je höher die Stufe, desto mehr Instandhaltungskosten fallen an!

Vogelhaus		
Vögel des tropischen Regenwaldes	Erwachsene	+5
	Kinder	+3
Vögel Afrikas	Erwachsene	+8
	Kinder	+5
Raubvögel der Erde	Erwachsene	+10
	Kinder	+15

Reptilienhaus		
Reptilien des Regenwaldes	Erwachsene	+5
	Kinder	+5
Tödliche Schlangen der Welt	Erwachsene	+10
	Kinder	+15

Primatenhaus		
Primaten der Erde	Erwachsene	+5
	Kinder	+3
Primaten aus Südostasien	Erwachsene	+6
	Kinder	+6
Lemuren aus Madagaskar	Erwachsene	+10
	Kinder	+15

Insektenhaus		
Skorpione Afrikas	Erwachsene	+5
	Kinder	+5
Giftige Spinnen	Erwachsene	+8
	Kinder	+12

Cheats

Tastatur-Cheats	
STRG + F	Pflanzen und Bäume ein- und ausblenden
SHIFT + 4	10.000 Dollar

Der Geldcheat ist beliebig oft wiederholbar. Achten Sie jedoch auf die Zäune! Je öfter Sie den Cheat benutzen, desto schneller gehen sie kaputt!

Gehege-Cheats

In **Zoo Tycoon** können Sie sogar Saurier und Fantasietiere von den Besuchern bestaunen lassen. Rufen Sie ein beliebiges Gehege auf und geben Sie diesem folgende Namen:

Gehegename	Effekt
Cretaceous Corral	Triceratops
Xanadu	Einhorn
Microsoft	Spenden verdoppeln sich

Besucher-Cheats

Rufen Sie einen beliebigen Besucher auf und benennen Sie ihn einfach um:

Gehegebau im Überblick

Tier	Kosten	Pflanze	Tierunterstand	Terrain	Mindestgröße
Savanne					
Afrikanischer Elefant	2.500	Affenbrotbaum	Elefantenunterstand	60% Savanne, 20% Süßwasser, 1% Sand, 1% Erde	10x10
Anubispavian	900	Affenbrotbaum	Unterstand	92% Savanne, 8% Erde	6x6
Steppenzebra	800	Hohes Gras	Unterstand	94% Savanne, 6% Süßwasser	6x6
Spitzmaulnashorn	1.200	Schirmakazie	Unterstand	90% Savanne, 6% Erde, 4% Süßwasser	8x8
Thomsongazelle	500	Hohes Gras	Unterstand	94% Savanne, 6% Süßwasser	6x6
Gnu	1.000	Hohes Gras	Unterstand	80% Savanne, 8% Erde, 6% Sand, 6% Süßwasser	6x6
Giraffe	1.600	Schirmakazie	Giraffenunterstand	86% Savanne, 9% Erde, 3% Sand, 2% Süßwasser	9x9
Afrikanischer Büffel	1.200	Hohes Gras	Stall	85% Savanne, 6% Sand, 6% Süßwasser, 3% Erde	6x6
Nilpferd	1.200	Schilf	-	70% Süßwasser, 15% Savanne, 15% Erde	9x9
Afrikanischer Löwe	700	Schirmakazie	Felsenhöhle	80% Savanne, 13% Erde, 4% Sand, 3% Süßwasser	8x8
Gepard	1.600	Dornbusch	Felsenhöhle	92% Savanne, 8% Erde	10x10
Leopard	1.100	Affenbrotbaum	Felsenhöhle	68% Savanne, 20% Regenwald, 7% Süßwasser, 5% Erde	7x7
Tüpfelhyäne	1.200	Schirmakazie	Unterstand	75% Savanne, 11% Sand, 8% Erde, 6% Süßwasser	6x6
Flamingo	750	Schilf	-	61% Süßwasser, 20% Erde, 11% Savanne, 8% Sand	6x6
Strauß	1.100	Hohes Gras	Unterstand	88% Savanne, 6% Erde, 6% Süßwasser	6x6
Afrikanisches Warzenschwein	600	Dornbusch	Höhle	72% Erde, 20% Savanne, 5% Sand, 3% Süßwasser	6x6
Rotes Riesenkänguru	600	Quandong	Unterstand	62% Savanne, 32% Erde, 6% Sand	8x8
Grasland					
Amerikanisches Bison	1.500	Laubstrauch	Stall	94% Gras, 6% Süßwasser	6x6
Laubwald					
Schwarzbär	850	Zitterpappel	Unterstand	65% Laub, 24% Nadelboden, 6% Süßwasser, 5% Gras	9x9
Elch	700	Trauerweide	Unterstand	52% Laub, 20% Nadelboden, 20% Gras, 8% Süßwasser	7x7
Nadelwald					
Sibirischer Tiger	1.000	Chinatanne	Felsenhöhle	38% Nadelboden, 38% Schnee, 18% Grauer Stein, 6% Süßwasser	6x6
Braunbär	1.000	Scheinzypresse	Unterstand	64% Nadelboden, 28% Laub, 8% Süßwasser	7x7
Grauer Wolf	900	Fichte	Unterstand	54% Nadelboden, 23% Laub, 18% Gras, 5% Süßwasser	7x7
Tropischer Regenwald					
Mandrill	1.300	Elefantenohrbaum	Unterstand	84% Regenwald, 8% Gras, 8% Erde	6x6
Schimpanse	1.500	Orchideenbaum	Unterstand	86% Regenwald, 10% Gras, 4% Erde	6x6
Bengalischer Tiger	800	Mangrove	Felsenhöhle	72% Regenwald, 10% Süßwasser, 13% Gras, 5% Erde	8x8
Nebelparder	1.800	Mangrove	Felsenhöhle	80% Regenwald, 20% Gras	7x7
Jaguar	1.100	Kapokbaum	Felsenhöhle	76% Regenwald, 12% Erde, 12% Süßwasser	7x7
Großer Ameisenbär	600	Ulmobaum	Höhle	82% Regenwald, 9% Gras, 9% Erde	6x6
Hochland					
Schraubenhornziege	1.400	-	Unterstand	60% Grauer Stein, 32% Schnee, 4% Gras, 4% Süßwasser	7x7
Steinbock	625	Himalaya-Kiefer	Unterstand	76% Grauer Stein, 20% Brauner Stein, 2% Gras, 2% Süßwasser	8x8
Amerikanisches Dickhornschaf	600	Salbeistrauch	Unterstand	66% Brauner Stein, 24% Grauer Stein, 5% Gras, 5% Süßwasser	7x7
Tundra					
Eisbär	1.500	-	Schneefelsenhöhle	50% Schnee, 50% Salzwasser	8x8
Polarwolf	1.150	-	Schneefelsenhöhle	82% Schnee, 12% Grauer Stein, 6% Süßwasser	9x9
Kaiserpinguin	1.100	-	Schneefelsenhöhle	60% Salzwasser, 40% Schnee	6x6
Wüste					
Spießbock	900	Köcherbaum	Unterstand	76% Sand, 12% Savanne, 12% Erde	6x6
Dromedar	900	Köcherbaum	Unterstand	94% Sand, 6% Erde	8x8
Salzwasser					
Salzwasserkrokodil	1.500	Schilf	Unterstand	80% Salzwasser, 20% Erde	8x8
Kalifornischer Seelöwe	700	Schilf	Unterstand	92% Salzwasser, 8% Grauer Stein	6x6
Bedrohte Tierarten					
Flachland-Gorilla	2.500	Elefantenohr	Unterstand	70% Regenwald, 20% Gras, 10% Erde	7x7
Schneeleopard	2.400	Himalaya-Kiefer	Schneefelsenhöhle	60% Schnee, 30% Grauer Stein, 10% Brauner Stein	9x9
Schwarzer Panther	1.600	Fuchsschwanzpalme	Felsenhöhle	82% Regenwald, 8% Gras, 7% Erde, 3% Süßwasser	6x6
Okapi	1.800	Regenwaldstrauch	Unterstand	82% Regenwald, 8% Erde, 6% Gras, 4% Süßwasser	6x6
Panda	5.000	Bambus	Pandafelsenhöhle	80% Nadelboden, 8% Schnee, 8% Gras, 4% Grauer Stein	7x7
Weißer bengalischer Tiger	1.500	Mangrove	Felsenhöhle	72% Regenwald, 10% Süßwasser, 13% Gras, 5% Erde	8x8

Z

Adam Levesque	Tierpflege komplett erforscht
Steve Serafino	Alle bedrohten Tierarten verfügbar
Andrew Binder	Alle Tierhäuser verfügbar
John Wheeler	Alle Tierunterstände verfügbar
Hank Howie	Mitarbeiterschulung komplett erforscht
Lou Catanzaro	Alle Tierspielzeuge verfügbar
Alfred H	Vögel jagen den Besuchern Angst ein
Russell C	Sämtliche Zäune werden zerstört
Zeta Psi	Besuchern wird übel
Mr. Blue	Blaue T-Shirts
Mr. Blonde	Gelbe T-Shirts
Mr. White	Weiße T-Shirts
Mr. Brown	Braune T-Shirts
Mr. Orange	Orangefarbene T-Shirts
Mr. Pink	Rosa T-Shirts

Alle Szenarien

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „zoo.ini" und geben Sie unter [scenario] Folgendes ein:

tutorial=0	cd=1
ba=1	da=1
bb=1	db=1
bc=1	dc=1
ca=1	dd=1
cb=1	ea=1
cc=1	eb=1

Erstellen Sie zur Sicherheit vorher eine Kopie der Original-Datei!

Missionen

Wir haben uns an vier Missionen im Schwierigkeitsgrad „Leicht Fortgeschritten" gesetzt, um Ihnen die besten Tipps für die Szenarien zu geben.

Wiederaufbau des Burkittsville Zoo

Wie erhöhe ich die Zufriedenheit der Tiere?

Errichten Sie für die Tiere ein artgerechtes Gehege. Als Erstes vergrößern Sie die Gehege. Während Nashorn, Affen und Tiger hinter Maschendrahtzaun gehören, genügt für die Spießböcke ein Holzzaun. Der Betonboden weicht artgerechtem Wüstensand, Savannenboden oder tropischem Regenwald.

Ich brauche Geld!

Sobald die Tiergehege artgerecht sind, sollten Sie die Snack-Ecke ausbauen und dann einen Komposter sowie ein Restaurant und einen Souvenirladen errichten.

Ich brauche noch vier Tiere! Welche soll ich nehmen?

Auch wenn sie verlockend erscheinen: Lassen Sie die Finger von den teuren Tieren und konzentrieren Sie sich lieber auf ein gutes Management. Halten Sie sich am besten an billige Tiere. Gazellen, Zebras und Löwen sind nicht nur preiswert, auch das Gehege lässt sich günstig errichten.

Inner City Zoo

Sechs verschiedene Tierarten auf so kleinem Raum – wie soll das gehen?

Nutzen Sie die gesamte Fläche, am besten, ohne sie zu verändern – denn das kostet zu viel Geld. Auf dem Berg lässt sich schnell und problemlos ein Gehege für Steinböcke errichten. Kein anderes Tier, das in den Bergen lebt, ist so billig und anspruchslos. Beziehen Sie bei der restlichen Zooplanung ebenfalls das Gelände mit ein. Über die kleinen Hügel freuen sich Schwarz- und Braunbär. Das amerikanische Dickhornschaf fühlt sich auf erhöhtem Gelände wohl.

Ich brauche Geld! Aber ich habe keinen Platz für ein Zookino oder ein Karussell!

Eine Snack-Ecke am Zooeingang, ein Restaurant und ein Souvenirladen bringen genug Profit ein. Wenn Sie noch ein wenig Landschaftsgestaltung (Bänke, Pflanzen, Statuen) betreiben, steigt die Besucherzufriedenheit unter Umständen so hoch, dass Sie das Blaue Band als Auszeichnung für die „Höchste Besucherzufriedenheit" erhalten. Es ist mit 25.000 Geldeinheiten dotiert!

Rettet die Großkatzen

Der teure Eisengitterzaun treibt mich in den Ruin!

Nehmen Sie stattdessen den billigen Maschendrahtzaun – er kostet weniger als die Hälfte! Zwar muss er des Öfteren erneuert werden, bleibt aber insgesamt unter den Kosten für einen Eisengitterzaun.

Wie kann ich die Gehege günstiger bauen?

Sorgen Sie vorerst nur für das Nötigste. Halten Sie die Gehege eher klein und kaufen Sie nur so viele Pflanzen und Steine, dass das jeweilige Tier nicht unglücklich wird. Wenn der Zoo erst einmal voll mit zahlungskräftigen Besuchern ist, können Sie die Gehege immer noch aufpeppen.

Gibt es eine sinnvolle Reihenfolge?

Der Katzenbaum befindet sich am Ende der Forschungskette der „Beschäftigungsprogramme". Wenn Sie gleich zu Beginn ein Leopardengehege errichten, müssen die Wildkatzen lange auf ihr Spielzeug warten und werden sehr wütend. Beginnen Sie daher am besten mit Löwen und bengalischen Tigern.

Zoo für gefährdete Tierarten

Meine Tiger, Okapis und Panther bekommen keine Jungen! Was tun?

Erforschen Sie den Tierpflege-Zweig so früh wie möglich komplett! Je besser es um die Gesundheit der Tiere bestellt ist, desto höher ist die Chance auf Nachwuchs. Außerdem wird in diesem Zweig auch eine höhere Fruchtbarkeit erforscht. Sie ist unverzichtbar für dieses Szenario! Die bedrohten Arten fühlen sich am wohlsten, wenn sie vor den Blicken der Besucher weitgehend geschützt werden (durch Mauern o. ä.).

Rudel oder Einzelgänger? Wie viele der bedrohten Tierarten sollen in ein Gehege?

Der weiße bengalische Tiger bekommt trotz Gefangenschaft regelmäßig Nachwuchs und fühlt sich in einer kleinen Gruppe von Tieren wohl. Okapi und Panther sollten als Pärchen gehalten werden.

Bäume = Geld!

Wenn Sie Geld benötigen, dann holzen Sie einfach den Wald ab! Die meisten Tiere können sich ohnehin nicht mit den einheimischen Pflanzenarten anfreunden.

Ich brauche zwölf Tierarten! Wie soll ich die alle in meinem Zoo unterbringen?

Da Sie für die bedrohten Tierarten viel Platz benötigen, picken Sie am besten Tiere aus der Liste, die mit wenig Platz zufrieden sind. Dazu gehören Ameisenbären, Affen und Steinböcke. SILKE MENNE


Mittendrin statt nur dabei
DSF

Fußballmanager 2002

Spieldesigner Gerald Köhler gibt den PC-Games-Lesern exklusive Tipps – direkt aus der Entwicklungsabteilung von EA Sports.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit hohem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. In der ersten Version des **FM 2002** gab es zudem bei einigen Spielsystemen ein Problem mit zu vielen Beinbrüchen. Dies wurde allerdings durch ein umfangreiches Textmodus-Update beseitigt, das auf www.fm2002.de zum Download bereitsteht und sich auch auf der aktuellen Heft-CD/-DVD befindet. Man kann den alten Spielstand nach dem Update übrigens problemlos weiterspielen.

Warum handle ich Fernsehverträge für den Europacup aus, wenn ich in der Meisterrunde spiele?

Scheidet man in der ersten Gruppenphase der Meisterrunde aus, so kann man im normalen Europacup (UEFA-Cup) weiterspielen, wie das ja zum Beispiel jetzt bei Borussia Dortmund der Fall ist. Daher werden diese Verhandlungen vorab geführt, damit nachher auch entsprechende Beträge überwiesen werden können.

Bandenwerbung

Wer bei der Bandenwerbung wirklich gute Ergebnisse erzielen möchte, sollte gerade bei den guten Angeboten nicht frühzeitig zustimmen. Gerade hier lohnt es sich, etwas zu riskieren, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Wo finde ich die Einzelgespräche und wann sind diese besonders wirksam?

Einzelgespräche gibt es beim individuellen Training. Allerdings sollte man nur Spieler ansprechen, deren Moral kleiner als 60 ist.

F

Versteckte Eigenschaften

Hier exklusiv die bislang streng geheime Liste aller versteckten Eigenschaften im FM 2002:

Bezeichnung	Notwendige Eigenschaften	Bonus
Geölter Blitz	Antritt +1, Schnelligkeit +1	+1
Unbequemer Gegenspieler	Fairness +2, Defensiver Zweikampf +2	+0,5
Urgestein	>9 Jahre bei einem Verein, ein Erfahrungswert auf Maximum	+0,5
Spitzname „Blonder Engel"	Blonde Haare, Spielstärke >12, Fairness <+2	+0,5
Musterprofi	Einstellung +1, Teamgeist +1	+0,5
Brecher	Kopfball +2, Einstellung +1, aber Stolperkönig, (mindestens 80 kg und 1,82 m)	+0,5 (Stürmer)
Spitzname „El Tren"	Spieler spricht Spanisch, Schnelligkeit +1, Offensiver Zweikampf +1	+0,5
Spitzname „Diego"	Technik +2	+0,5 (Abwehrspieler)
Terrier	Einstellung +2, Antritt +1, Defensiver Zweikampf +1, <1,70 m	+1 (Abwehrspieler)
Schwarze Perle	Schwarze Hautfarbe, Technik +1, Offensiver Zweikampf +1, Schnelligkeit +1, Antritt +1	+1
Kobra	Strafraumstürmer, Goalgetter	+1,5
Schnecke	Antritt -1, Schnelligkeit -1	-1
Angsthase	Defensiver Zweikampf -1, Offensiver Zweikampf -1	-1
Blindfisch	Technik -1, Flanken -1	-1

Auswirkungen der Trainingslager

Hier alle Eigenschaften der Trainingslager im FM 2002 auf einen Blick:

Ort	Anreiz	Fitness	Stimmung	Form	Taktik	Regeneration	Entfernung	Exklusivität	Preis in €	Darmgrippe
Eschweiler	Kosten	3	0	1	2	4	0,5	0	900	-
Kaiserau	Taktik/Form	2	-1	2	3	4	0,5	0	1.000	-
Lloret de Mar	Stimmung	1	4	1	0	4	1	0	1.000	-
Dover	Taktik	3	0	1	3	6	0,5	0	1.000	-
Rotherham	Regeneration	2	1	1	2	8	0,5	1	1.100	-
Rimini	Kosten	2	2	1	1	6	1	2	1.100	-
Doha	Kosten	2	1	1	2	4	2	2	1.250	-
Antalya	Kosten	3	1	1	2	4	2	1	1.300	-
Nizza	Stimmung	1	3	1	0	6	1	3	1.400	-
Iraklion	Regeneration	1	1	1	1	8	2	1	1.400	-
Avignon	Taktik	2	0	2	3	4	1	3	1.500	-
Casablanca	Stimmung/Form	2	3	2	1	4	2	1	1.500	-
Trondheim	Taktik	2	-2	1	4	6	2	1	1.500	-
Nassau	Stimmung	2	3	1	1	6	3	2	1.750	-
Querétaro	Fitness	4	1	1	1	3	3	2	1.850	Risiko
St. Moritz	Fitness	4	2	1	2	2	1	5	2.050	-
Faro	Regeneration/Form	1	2	3	1	8	2	2	2.100	-
Boston	Fitness/Form	4	1	2	2	0	3	3	2.500	-
Porto Alegre	Regneration	1	2	2	1	10	4	3	2.750	-
La Paz	Fitness	5	1	2	1	0	4	2	2.800	Risiko

Besonders wirksam sind Einzelgespräche bei Spielern mit hoher Identifikation mit dem Verein, bei Spielern mit kämpferischer Einstellung und bei Spielern mit besonders hohem Teamgeist.

Wie kann ich wissen, welche Jugendspieler am Saisonende aus der Jugendmannschaft austreten?

Es verschwinden alle Spieler eines Jahrgangs, also alle, die zwischen dem 1.1. und 31.12. des Stichjahres Geburtstag haben. Die 19-Jährigen gehen auf jeden Fall, bei den 18-Jährigen kommt es auf das Geburtsjahr an.

Managerfähigkeiten

Steigern Sie nur Eigenschaften in Bereichen, um die Sie sich auch selbst kümmern. Wenn Sie zum Beispiel ohnehin einen Torwarttrainer beschäftigen, müssen Sie sich um Ihre Fähigkeiten in diesem Bereich keine großen Gedanken machen.

Wie setze ich ein Freundschaftsspiel an?

Freundschaftsspiele lassen sich im Kalender fixieren. Die einzige Einschränkung ist, dass Freundschaftsspiele nur für die kommende Woche möglich sind, weil der Terminplan oft noch nicht von Anfang an feststeht. In der ersten Vorbereitungswoche sind die meisten Computervereine zudem im Trainingslager.

Wie kann ich die Fitness meiner Spieler steigern?

Wer sich optimale Trainingsergebnisse wünscht, sollte das Training in die eigene Hand nehmen. Falls das nötige Kleingeld vorhanden ist, kann ein gutes Trainingslager während der Vorbereitung viel zu einem positiven Saisonverlauf beitragen.

Spieler mit einer Müdigkeit von über 60 verlieren übrigens deutlich an Fitness. Nach einem Spiel hilft regeneratives Training oder einfach einmal eine Pause, um die Müdigkeit zu senken.

Es ist besonders in der Winterpause zu empfehlen, nacheinander drei Trainingswochen mit fitnessbezogenen Trainingseinheiten (zum Beispiel Fitness [mittel]) zu trainieren und danach eine Trainingswoche mit regenerativem Training anzusetzen.

Jugendcamps

Die folgende Übersicht macht deutlich, wie teuer die Errichtung und der Unterhalt eines Jugendcamps genau sind und mit welcher Art Talenten dort zu rechnen ist.

Stadt/Land	Talentverteilung	Preis (Anschaffung)	Preis (Unterhalt)
Monterrey, Mexiko	Mittel	1.500.000	150.000
Recife, Brasilien	Gut	2.000.000	200.000
Perth, Australien	Nicht so toll	2.500.000	250.000
Lagos, Nigeria	Mittel	1.250.000	125.000
Durban, Südafrika	Mittel	1.750.000	175.000
Kairo, Ägypten	Mittel	1.500.000	150.000
Bangalore, Indien	Nicht so toll	1.000.000	100.000
Yokohama, Japan	Nicht so toll	2.000.000	200.000
Kiew, Ukraine	Mittel	1.500.000	150.000
Vancouver, Kanada	Mittel	2.500.000	250.000

Wann sollte ich meine Spieler am besten verkaufen?

Der beste Moment zum Verkauf eines Spielers ist der Saisonbeginn. Hier suchen die Computervereine am intensivsten nach Verstärkungen. Je weiter die Saison voranschreitet, desto kompletter sind die Kader der Mannschaften und desto geringer ist das Interesse an neuen Spielern. Erst zur neuen Saison geht es dann wieder richtig los.

Wie kann ich mir im Textmodus bei drei Spielern den Verlauf des Spiels ansehen?

Durch einen Klick auf die Aufstellung kann man zur Beschreibung des Spiels wechseln. Das geht natürlich auch umgekehrt. Um die Tabellen oder Teams für den zweiten oder dritten Spieler zu sehen, muss man übrigens nur mehrfach den entsprechenden Button betätigen.

Wie entwickeln sich die Spieler in den einzelnen Mannschaftsteilen?

Wenn man als Trainingsziel für einen Spieler die Steigerung der Spielstärke vorgibt, werden möglicherweise auch die Spielstärken in den anderen Mannschaftsteilen gesteigert. Dies geschieht mit den folgenden Wahrscheinlichkeiten.

Position	Folgen
Torwart	-
Abwehrspieler	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Stürmer
Mittelfeldspieler	40% für Abwehrspieler, 40% für Stürmer
Stürmer	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Abwehrspieler

Vereinsidentifikation

Eine besondere Rolle spielt die Identifikation eines Spielers mit seinem Verein. Sie ist keine feste Charaktereigenschaft, sondern wird immer dann vergeben, wenn mindestens eine der beiden normalen Charaktereigenschaften (die zu Beginn der Karriere festgelegt wurden) nicht ausgeprägt ist.

Dabei werden die Spieler wie folgt eingestuft:

Position	Folgen
Gering	Zwei Wechsel in zwei Jahren
Normal	Wenn in der 3. Saison bei einem Verein (und zuvor gering)
Hoch	Wenn in der 5. Saison bei einem Verein
Extrem	Wenn in der 8. Saison bei einem Verein

Bei der Vereinsidentifikation zählen auch Jahre, die der Spieler in der Jugend bei einem Verein gespielt hat.

Alle Spieler haben hohe Vereinsidentifikation, obwohl im Editor nichts eingestellt ist.

Die Vereinsidentifikation hängt ja davon ab, wie lange der Spieler bereits im Verein ist. Wenn im Editor hier ein sehr frühes Jahr eingetragen ist, erhalten die Spieler daher bei der Identifikation einen hohen Wert.

Wie nehme ich einen Gegenspieler in die Manndeckung?

Einzelne Anweisungen an Ihre Spieler können Sie im Bereich „Aufstellung" unter Spielfeld geben. Die Manndeckung funktioniert nur, wenn Ihr Spieler nahe bei dem zu deckenden Mann steht. Den Verteidiger einfach zum Stürmer ziehen und dann aus dem Anweisungsmenü „Manndeckung" auswählen.

Sie können einem Spieler immer zwei Anweisungen mitgeben, eine Anweisung bei Ballbesitz des Gegners und eine bei eigenem Ballbesitz. Natürlich muss für Manndeckung das Häkchen im Kästchen rechts oben auf „Ballbesitz des Gegners" stehen. GERALD KÖHLER

POWERGAMER on tv

CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG



VIDEOS

AKTUELL
- Empire Earth – The Making of
- Heroes of Might & Magic 4
- Serious Sam 2nd Encounter
- Worms Blast

VORSCHAU
- C&C: Renegade
- Master Rallye
- Mafia

TEST
- Battle Realms
- Empire Earth
- Etherlords
- IL-2 Sturmovik
- Motor City Online
- Moto Racer 3
- Rally Championship Extreme
- Return to Castle Wolfenstein

TRAILER
- Comanche 4
- Earth 2150 – Lost Souls
- Grand Theft Auto 3
- MegaRace 3
- Herr der Ringe (Kino)

PATCHES

- Aquanox 1.11 (d)
- Aquanox v1.11 auf v1.12 (d)
- Arcanum v1.0.7.4 (d)
- Codename Outbreak v1.0 (eu)
- Commandos 2 Patch #1 (int)
- Emperor v1.09 (d)
- Etherlords v1.0 (d)
- Gorasul v1.02 (d)
- Journeys End v1.31 auf v1.32 (d)
- Kiss Psycho Circus v1.12 auf v1.13 (d)
- Operation Flashpoint v.130 (d)
- Rogue Spear: Black Thorn v2.61 (d)
- Red Faction v1.10 (d)
- Red Faction Deathmatch Patch
- S.W.I.N.E. v1.3 (d)
- Starship Troopers Nvidia Patch
- Stronghold v1.01 (d)
- Wiggles v1.0.707 (d)
- Wiggles v1.0.707 auf v1.0.814 (d)
- Wiggles v1.0.814 auf v1.0844 (d)
- World War 3 WinXP Patch
- Zorro Demo Patch

TREIBER

- Radeon 4.13.7184 Win9x_Me
- Logitech Maustreiber 9.41
- MS IntelliPoint Win2k_XP
- MS IntelliPoint Win9x
- Detonator 12.41 Win9x_Me (off.)
- Detonator 21.83 Win2000_XP (off.)
- Detonator 21.83 Win9x (off.)
- Kyro I_II Win9x_ME 1.3 (8.0162)
- Radeon 6.13.3276 Win_XP

TOOLS

- Anti Trojan 5.5.357
- Cacheman 5.0
- Detonator Deleter
- Hz-Tool 1.4
- KHz Tool Beta 3 (Kyro)
- NVmax 3.00.72 Beta
- Power Archiver 7.02
- Powerstrip Beta v3.03 b203
- Radeon Tweaker 5.1
- TV-Tool 5.5
- Tweak XP 1.20 (Trial)

SPECIALS

- Acrobat Reader
- WinZip
- Gamespy
- WinDVD 2000 (nur DVD)
- Wallpapers
- Internet by Compuserve
- Unreal Tournament User Maps
- Fußballmanager 2002
- Battle Realms Wallpaper
- Halo Bildschirmschoner
- Unreal 2 Wallpapers

TOP-DEMO | AQUANOX

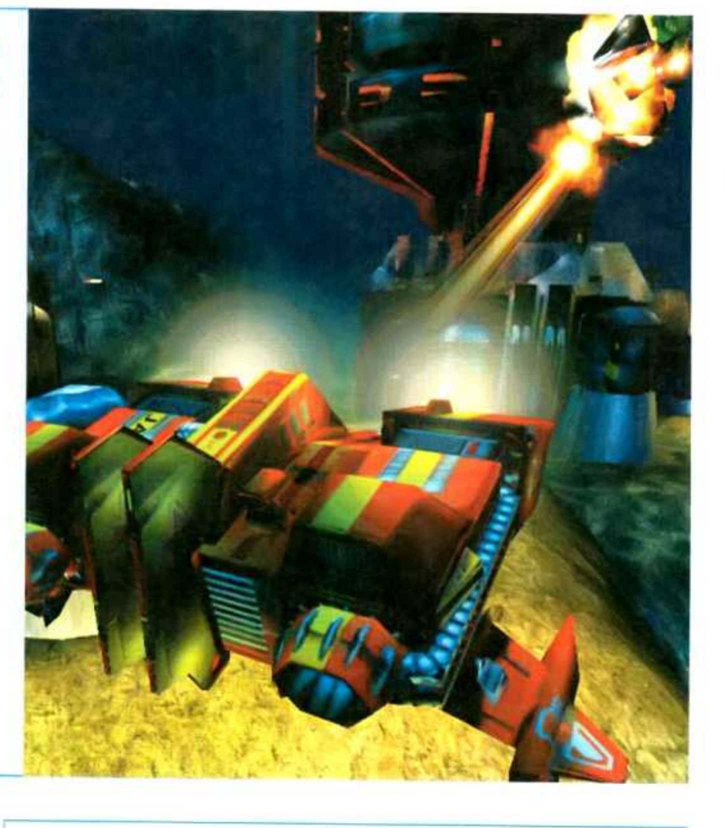
Bei dieser Grafik macht der Fachmann Bullaugen. Fazit: Ausprobieren! Sie dürfen den Tiefgang des Einzelspieler-Kampagnenmodus dabei ebenso ausloten wie den Multiplayer-Part (max. zehn Minuten oder zehn Abschüsse pro LAN/Internet-Deathmatch).

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
W	Beschleunigen
S	Bremsen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
Mausbewegung	Blickwinkel verändern
	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	CPU 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce3-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	526 MB



ETHERLORDS

In dieser spielbaren Demo dürfen Sie den Duell-Modus des rundenbasierten Fantasy-Strategicals antesten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen der hellen und der dunklen Seite („Vital" und „Chaos") und dürfen sowohl unterschiedliche Angriffssprüche ausprobieren als auch Kreaturen beschwören, die dem Gegner ans Leder gehen. Ein Mehrspieler-Modus für die effektvollen Zweikämpfe ist ebenfalls vorhanden.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS STEUERBAR)

TASTE	AKTION
	Spielfiguren, Icons, etc. auswählen
Funktionstasten	Perspektive ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 550 MHz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	158 MB



DEMOLITION DERBY & FIGURE 8 RACE

War es schon immer Ihr Wunschtraum, Autos zu Schrott zu fahren? Dann empfehlen wir Ihnen statt einer Tour mit Ihrem echten Auto eine Probefahrt mit **Demolition Derby & Figure 8 Race**. In dieser spielbaren Demoversion dürfen Sie bereits aus drei unterschiedlichen Fahrzeugtypen auswählen und damit den Dixboro-Demolition-Derby-„Crashkurs" absolvieren. Der Mehrspieler-Modus ist ebenfalls antestbar.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
	Nach rechts lenken
	Nach links lenken
	Beschleunigen
	Rückwärtsgang

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	52 MB

FIFA 2002 (NEUE DEMO)

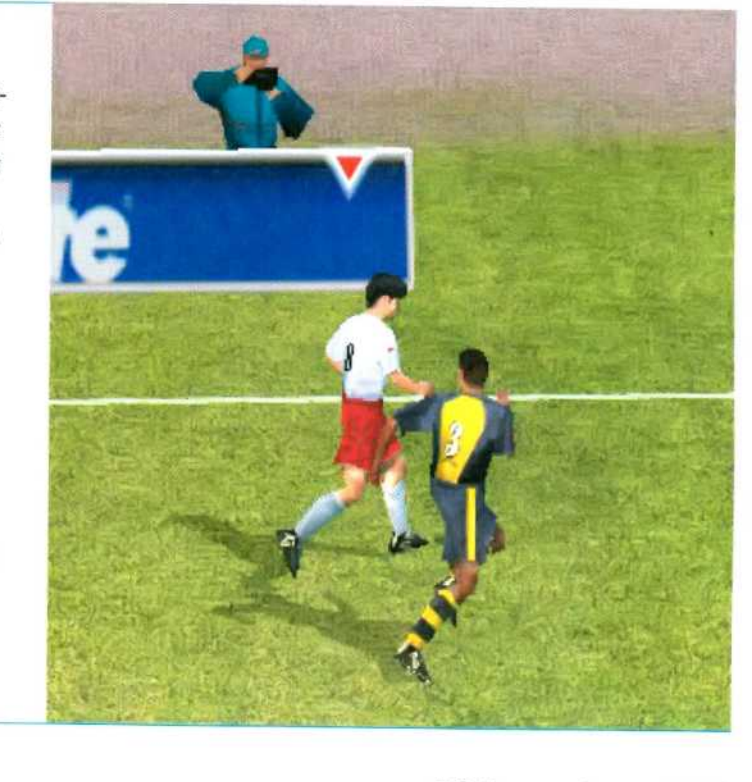
Fußballsimulationen sind für EA Sports ein sehr vertrautes Feld, versorgen sie die Fans doch jedes Jahr mit einem neuen **FIFA**-Spiel. Ob Electronic Arts auch mit der aktuellen Fassung die Liga anführt, entscheiden Sie – ausprobieren dürfen Sie **FIFA 2002** mit dieser Demo, in der Sie wahlweise ManU oder Arsenal dirigieren.

SPIELSTEUERUNG (PER MAUS)

TASTE	AKTION
Pfeiltasten	Bewegen
	Pass spielen
W	Sprinten
D	Schießen
S	Pass spielen, Spieler wechseln

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 200 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650 MHz, 128 MB, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D, Glide
HD:	90 MB



CD & DVD
Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

KNIGHTS & MERCHANTS: THE PEASANTS REBELLION

Falls Sie Aufbaustrategiespiele mit Mittelalter-Touch mögen, **Knights and Merchants** aber noch nicht kennen, empfehlen wir Ihnen diese spielbare Demoversion der grafisch aufpolierten und erweiterten und Fassung. Antestbar sind eine Tutorial- und eine Demo-Karte, auf der Sie bereits erste Gebäude errichten und unterschiedliche Einheiten kommandieren dürfen. Die Demo ist komplett deutschsprachig.



SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Einheiten auswählen, Icons auswählen
Rechte Maustaste	Ziele festlegen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	62 MB

KINGDOM UNDER FIRE GOLD (NUR DVD)

In der spielbaren Demoversion der **Kingdom Under Fire Gold Edition** lernen Sie alles Wichtige über die Grundlagen der Spielsteuerung im isometrischen Echtzeitstrategie-Klassiker und dürfen sich anschließend probeweise mit isometrischen Ork-Horden herumprügeln: Mittels eines Tutorials üben Sie zunächst die ersten Spielschritte, bevor Sie als edler Ritter die Kämpfe einer „echten" Mission bestreiten.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Spielfiguren, Icons, etc. auswählen
Rechte Maustaste	Einheiten bewegen/angreifen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 200 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	438 MB



FRANK HERBERT'S DUNE (NUR DVD)

In dem Action-Adventure sind Sie als Paul Atreides nur knapp einem Massaker durch die Harkonnen entkommen. In der spielbaren Mission, in der Sie einen Sabotage-Akt gegen ausführen. Dabei alarmieren Sie versehentlich einige gut bewaffnete Wachen ...

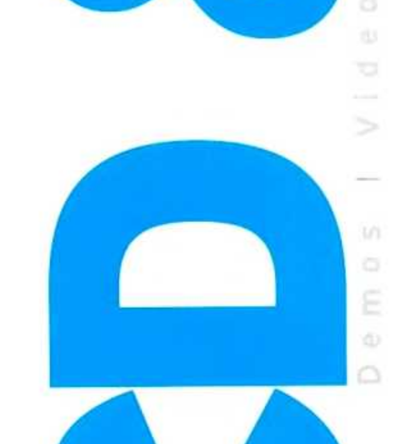
SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS STEUERBAR)

TASTE	AKTION
Q	Nach vorn laufen
A	Zurücklaufen
S	Nach links laufen
D	Nach rechts laufen
E	Aktivieren/ansprechen
K	Trinken/Gesundheit auffrischen
Linke Maustaste	Angreifen/schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	77 MB





TOP-DEMO | GHOST RECON

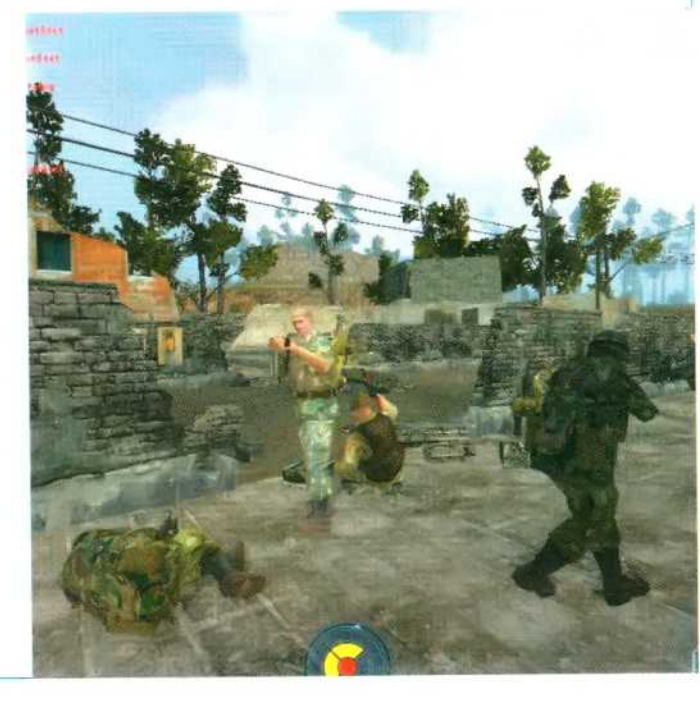
Chaos in Russland! Rebellen haben nach einem Putsch die Macht an sich gerissen und wollen Mütterchen Russland die ehemaligen GUS-Staaten wieder einverleiben. Als Mitglied einer US-Spezialeinheit ziehen Sie in den Krieg und zeigen den Störenfrieden, was ein Elitesoldat alles drauf hat. Vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign und der exzellente Mehrspielermodus zeichnen diesen Taktik-Shooter aus.

SPIELSTEUERUNG:

TASTE	AKTION	TASTE	AKTION
W	Vorwärts	X	Stellung
S	Rückwärts	C	Aufstehen
A	Links	Linke Maustaste	Rennen
D	Rechts	Rechte Maustaste	Feuern/benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB
Empfohlen:	CPU 650 MHz, 256 MB, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	163 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Ghost Recon
2	Aquanox
3	Master Rallye
4	Etherlords
5	S.W.I.N.E.
6	Rogue Spear Black Thorn
7	Sim Golf
8	FIFA 2002 (neue Version)
9	Knights & Merchants Gold
10	Frank Herbert's Dune

TOP-DEMO | MASTER RALLYE (NUR CD-ROM)

Wer während des momentanen Matsch- und Frostwetters sowohl Jeep als auch Buggy lieber in der Garage lässt und sich angesichts der Jahreszeit auch selbst am liebsten in guten Stuben aufhält, muss trotzdem nicht auf das Hobby auf vier Rädern verzichten: Diese spielbare Demoversion bietet zwei Offroad-Rennstrecken aus **Master Rallye** zum Probe fahren – mit den beiden oben genannten Fahrzeugtypen.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Q	Vorwärts fahren
A	Rückwärts fahren
S	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	119 MB





MYTH 3 MULTIPLAYER

Rittersleut haben es in Fantasy-Spielen nie leicht – bestes Beispiel dafür ist das nicht gerade zimperliche Echtzeit-Taktikspiel **Myth 3 – The Wolf Age**, in dem die gut gepanzerten Helden gegen hordenweise Dämonen und Untote antreten müssen. In der Multiplayer-Demo dürfen Sie per LAN oder Internet-Partie die Klingen schwingen. Für Spiele per Internet sollten Sie zusätzlich das Gamespy-Tool installieren.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Bewegen/angreifen
Rechte Maustaste	Ziele festlegen
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
Y	Nach links bewegen
X	Nach rechts bewegen
Strg	Angreifen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL erforderlich
HD:	62 MB

TOP-DEMO | SIM GOLF

Wenn Sid Meier die Finger in einem Spiel hat, geht es meist darum, etwas aufzubauen. Das können, wie in **Civilization 3**, ganze Kulturen sein oder auch Golfplätze. In dieser großzügig gehaltenen Demo dürfen Sie nicht nur bereits fleißig Kurse konstruieren, sie mit Grünzeug und Gebäuden bepflanzen und testen, sondern sogar als Meister Meier persönlich den einen oder anderen Schläger übers Knie brechen.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS STEUERBAR)

TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Auswählen, ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
HD:	62 MB



ROGUE SPEAR: BLACK THORN

In unserer spielbaren Demoversion zum Taktik-Shooter **Rogue Spear: Black Thorn** gehen Sie als Mitglied einer Antiterroreinheit auf Verbrecherjagd. Dabei knallen Sie schießwütige Terroristen ab und retten das Leben unschuldiger Zivilisten. Vor jedem Auftrag stellen Sie in einer ausführlichen Missionsbesprechung Ihr Team zusammen und tüfteln einen möglichst raffinierten Einsatzplan aus.

SPIELSTEUERUNG:

TASTE	AKTION
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links
D	Rechts
C	Ducken
Rechte Maustaste	Rennen
Linke Maustaste	Feuern/benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266 MHz, 32 MB, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 64 MB
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	120 MB

WOODY WOODPECKER (NUR DVD)

Ganz schlecht, Herr Specht: Da kommt der gefiederte Rotschopf Woody Woodpecker nach Hause, um festzustellen, dass Nichte und Neffe entführt wurden. Schnurstracks macht sich Onkel Woody auf den Weg zu Buzz Buzzards Vergnügungspark, wo die Kleinen gefangen gehalten werden. Die Abenteuer, die er dort erlebt, dürfen Sie mit dieser Demo des Cartoon-Jump&Runs antesten – Spieltipps inklusive.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Q	Vorlaufen
A	Zurücklaufen
S	Nach links laufen
D	Nach rechts laufen
U	Springen
I	Hinlegen
H	Aktion ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	93 MB

DER SCHATTEN DES ZORRO (NUR DVD)

Die Demoversion von **Zorro** macht einen ausgesprochen schattigen Eindruck. Zumindest bis der Held mit der Maske ans Licht kommt – und prompt von seinem ersten Widersacher gestellt wird. In der spielbaren Probefassung des actionreichen Mantel-und-Degen-Adventures kann schon ein Level ausgefochten werden. Wichtig: Achten Sie beim Start der Demo darauf, die richtige Spielsteuerung einzustellen.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Pfeil	Schnell laufen
Pfeil	Gehen
Pfeil	Nach rechts drehen
Pfeil	Nach links drehen
Strg	Aktion ausführen
Leertaste	Springen
Linke Maustaste	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	69 MB

S.W.I.N.E.

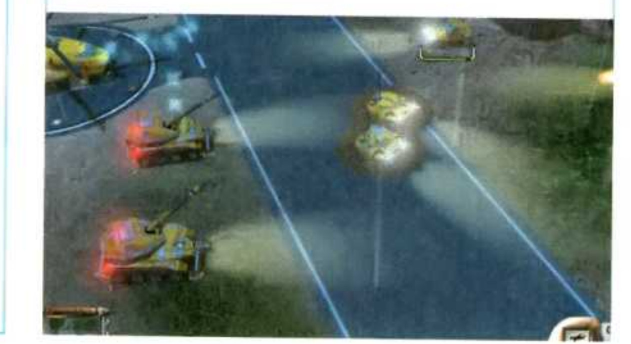
Haben Sie schon mal Schweine gegen Hasen kämpfen sehen? Nein? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere spielbare Demoversion zu Fishtanks tierischem Echtzeit-Strategietitel **S.W.I.N.E.** werfen. Dort haben nämlich existenzgefährdete Schweine den in Saus und Braus lebenden Hasen den Krieg erklärt. Der Schwierigkeitsgrad von **S.W.I.N.E.** rangiert auf ähnlich hohem Niveau wie der Strategieknüller **Sudden Strike**.

SPIELSTEUERUNG:

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	80 MB



Wahl zum Spiel des Jahres

Zusammen mit den Marken SpeedLink und SoundLink verlost PC Games diesen Monat 22 multimediale Allround-Pakete. Die bestehen aus jeweils einem klangstarken Boxensystem, einem robusten Headset und einer edlen Multimedia-Tastatur. Wie Sie an eins der Pakete kommen? **Nehmen Sie einfach an der Wahl zum Spiel des Jahres teil und schicken Sie uns den ausgefüllten Fragebogen (siehe Rückseite) zu – wir drücken die Daumen.**

22x MULTIMEDIA-PAKET VON





SL-8125

SoundLink Tethys

(je ca. 120 Mark)

So laut, dass es kracht! Die Tethys-Lautsprecher fallen nicht nur durch Ihre Klanggewalt auf, sondern auch durch ihr edles Graphit-Metallic-Gehäuse. Es besitzt einen Lautstärkeregler, eine Stromanzeige und einen Kopfhöreranschluss, an den Sie auch das Ares-Headset anschließen können.



SL-8740

Ares-Headset

(je ca. 50 Mark)

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Mit dem gut gepolsterten Ares-Headset lauschen Sie Ihren Spielen, ohne durch lästige Nebengeräusche abgelenkt zu werden. Für Sprachkommunikation im Netzwerkspiel oder im Internet sorgt das flexibel justierbare Mikrofon. Besonders komfortabel ist der im Kabel integrierte Lautstärkeregler.



SL-6490

E-Media Keyboard Deluxe USB

(je ca. 60 Mark)

Die Multimedia-Tastatur in stilvollem Design: Mit 18 zusätzlichen Funktionstasten steuern Sie beispielsweise die Ausgabelautstärke und sogar die Internet-Funktionen Ihres PCs. Durch sein kompaktes Design ist das E-Media Keyboard USB der beste Platzsparer auf jedem Schreibtisch. Über den eingebauten USB-Hub können Sie beispielsweise Joysticks oder Gamepads ohne Umstände installieren und sofort benutzen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Interact und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

ZU IHRER PERSON

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Spiel des Jahres"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

Wahl zum Spiel des Jahres

Hinweis: Bitte kreuzen Sie nur jene Spiele an, die Sie wirklich gespielt haben. Genres, die Ihnen nicht zusagen, dürfen Sie ignorieren – dies hat keinen Einfluss auf Ihre Gewinnchancen. Es genügt bereits ein einziges gewähltes Spiel, um an der Abstimmung teilzunehmen.

Bestes Sci-Fi-Actionspiel/Simulation
☐ Aquanox ☐ B-17 Flying Fortress 2
☐ Comanche 4 ☐ Eurofighter Typhoon
☐ IL-2 Sturmovik ☐ I-War 2: Edge of Chaos
☐ Mech Warrior 4: Vengeance

Bestes Action-Spiel (Ego-/Taktik-Shooter, Action-Adventures)
☐ Aliens vs. Predator 2 ☐ Alone in the Dark 4
☐ Clive Barker's Undying ☐ Evil Twin
☐ From Dusk Till Dawn ☐ Half-Life: Blue Shift
☐ Harry Potter und der Stein der Weisen
☐ Oni ☐ Operation Flashpoint ☐ Red Faction
☐ Return to Castle Wolfenstein ☐ Serious Sam

Bestes Aufbau-Strategiespiel/WiSim
☐ Black & White ☐ Bundesliga Manager X
☐ Die Siedler 4 ☐ Die Völker 2
☐ Fußballmanager 2002 ☐ Monopoly Tycoon
☐ Patrizier 2 ☐ Startopia ☐ Stronghold
☐ Tropico ☐ Wiggles ☐ Zoo Tycoon

Bestes Runden-Strategiespiel
☐ Battle Isle: Der Andosia-Konflikt ☐ Civilization 3
☐ Etherlords ☐ RIM: Battle Planets

Bestes Echtzeit-Strategiespiel
☐ America ☐ Battle Realms ☐ Conflict Zone
☐ Emperor: Schlacht um Dune ☐ Empire Earth
☐ Mech Commander 2 ☐ Myth 3 ☐ S.W.I.N.E.
☐ Sacrifice ☐ Star Wars: Galactic Battlegrounds
☐ World War 3 ☐ Z: Steel Soldiers

Bestes Taktik-Spiel
☐ Commandos 2: Men of Courage ☐ Der Clou! 2
☐ Desperados: Wanted Dead Or Alive
☐ Fallout Tactics ☐ Frontschweine
☐ Myth 3 ☐ Star Trek: Away Team

Bestes Sportspiel
☐ Anstoß Action ☐ FIFA 2002
☐ Madden NFL 2002 ☐ NBA Live 2001
☐ NHL 2002 ☐ Roland Garros 2001
☐ RTL Skispringen 2001 ☐ Tony Hawk's 2
☐ UEFA Challenge ☐ Virtual Pool 3

Bestes Rennspiel
☐ F1 2001 ☐ F1 Racing Championship
☐ Pro Rally 2001 ☐ Rally Trophy
☐ Moto Racer 3 ☐ Rally Championship 2002

Bestes Adventure
☐ Atlantis 3 ☐ Das Geheimnis des Druiden
☐ Flucht von Monkey Island ☐ Myst 3
☐ Stupid Invaders

Bestes Rollenspiel
☐ Anachronox ☐ Arcanum ☐ Dragon Riders
☐ Gorasul ☐ Gothic ☐ Pool of Radiance 2
☐ Summoner ☐ Technomage
☐ Throne of Darkness ☐ Wizardry 8

Bestes Add-on
☐ America Add-on ☐ Baldur's Gate 2 Add-on
☐ C&C: Alarmstufe Rot – Yuris Rache
☐ Cossacks: Art of War ☐ Cultures Add-on
☐ Diablo 2: Lord of Destruction
☐ Die Siedler 4: Missions-CD ☐ Die Sims: Hot Date
☐ Die Sims: Party ohne Ende
☐ Grand Prix 3: Saison 2000
☐ Icewind Dale: Herz des Winters
☐ Mech Warrior 4: Add-on
☐ Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
☐ Sudden Strike Forever ☐ Zeus: Poseidon

Bestes Online-Only-Spiel
☐ Anarchy Online ☐ Counter-Strike
☐ Dark Age of Camelot ☐ Everquest ☐ Tribes 2

Sonderpreis „Innovativstes Spiel"
☐ Battle Realms ☐ Black & White
☐ Microsoft Train Simulator
☐ Operation Flashpoint ☐ Wiggles

Sonderpreis „Bestes Spiel aus dem deutschsprachigen Raum"
☐ America ☐ Anstoß Action ☐ Aquanox
☐ Bundesliga Manager X ☐ Desperados
☐ Die Völker 2 ☐ Fußballmanager 2002
☐ Gorasul ☐ Technomage ☐ Wiggles

Sonderpreis „Beste Grafik"
☐ Aquanox ☐ Battle Realms ☐ Black & White
☐ Commandos 2 ☐ Empire Earth ☐ FIFA 2002
☐ Gothic ☐ NHL 2002 ☐ Wiggles

Anbieter des Jahres
☐ Activision (u. a. Return to Castle Wolfenstein)
☐ CDV (u. a. Cossacks)
☐ Codemasters (u. a. Operation Flashpoint)
☐ Eidos Interactive (u. a. Commandos 2)
☐ Electronic Arts (u a. Black & White)
☐ Fishtank Interactive (u. a. Aquanox)
☐ Infogrames (u. a. Desperados)
☐ Jowood (u. a. Die Völker 2)
☐ Microsoft (u. a. Zoo Tycoon)
☐ Phenomedia (u. a. Gothic)
☐ Take 2 (u. a. Stronghold)
☐ THQ (u. a. Red Faction)
☐ Ubi Soft (u. a. Battle Realms)
☐ Virgin Interactive (u. a. Icewind Dale)
☐ Vivendi Universal (u. a. Empire Earth)

Spiel des Jahres: ____________________

Enttäuschung des Jahres: ____________________

Überraschung des Jahres: ____________________

Aktuelles Lieblingsspiel: ____________________

Lieblingsspiel im LAN/Internet? ____________________

Welches Spiel haben Sie zuletzt gekauft? ____________________

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? ____________________

Welches Spiel werden Sie sich in den nächsten drei Monaten voraussichtlich kaufen? ____________________

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks? ____________________

Von welchem Designer/Entwickler-Team würden Sie gern ein Interview lesen? ____________________

Über welches Thema würden Sie gern eine Reportage lesen? ____________________

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit am meisten? (mehrere Antworten möglich)
☐ CD-Brenner ☐ CPUs ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Festplatten ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ Internet ☐ Joysticks
☐ Komplett-PCs ☐ Komplettsysteme
☐ Lautsprecher ☐ Lenkräder ☐ Mainboards
☐ Mäuse ☐ Modems/ISDN/DSL ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Overclocking ☐ Scanner
☐ Soundkarten/-systeme ☐ Tastaturen ☐ Tuning

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der „ADward"-Wahl teil.

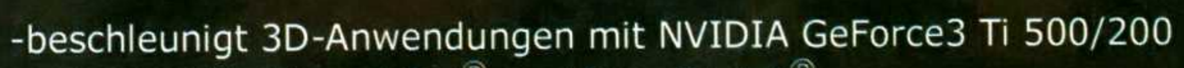
Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?
Motiv: ____________________
Inserent: ____________________
Seite: ____________________

ASUS®

V8200 T Series

GeForce 3

Ti 200 500



-beschleunigt 3D-Anwendungen mit NVIDIA GeForce3 Ti 500/200
-optimiert für DirectX 8.1® und OpenGL 1.3®
-SmartDoctor: schützt Ihr wertvolles System vor Schäden
-VideoSecurity: verwenden Sie Ihre private Videoüberwachung
-Video-Eingang unterstützt Echtzeit-Videocapturing in 700x480, hochwertige Videokomprimierung und Videobearbeitung
-hochwertiger TV-Ausgang für die Bildwiedergabe am Fernsehgerät
-3D-Brille ermöglicht räumliche Betrachtung von Spielen, Bildern und Videos
-hochwertige Software im Bundle: INTERVIDEO® WINCODER WINPRODUCER, CyberLink VideoLive Mail (Trial) und die 3D-Spiele Sacrifice & Messiah & Star Trek New Worlds

nVIDIA graphics

GeForce TITANIUM Serie

V8200T5 / Deluxe
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T5 / Pure
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out

V8200T2 / Deluxe
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T2 / Pure
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out

V7700TI / Deluxe
- GF2 Ti, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-OUt, 3D-Brille

V7700TI / Pure
- GF2 Ti, 64MB DDR, VGA-Out



PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	DM
V6600MX Pure	32-SD / GF256	129,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	179,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	199,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	229,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	219,-
V7100 2V1D +DVI	32-SD / GF2 MX	249,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	209,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	249,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	239,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	279,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	389,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	289,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	319,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	429,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	379,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	499,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	359,-
V7700 Pro/T +TV-out	64-DD / GF2 Pro	379,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	449,-
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	269,-
V7700TI Pure	64-DD / GF2 Ti	349,-
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	379,-
V7700TI Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 Ti	349,-
V7700TI Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Ti	439,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	779,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	879,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	529,-
V8200T2 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	629,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	899,-
V8200T5 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	999,-

ATI	MB / Chip	DM
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	79,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	99,-
XPert 2000 Pro +TV-out blk.	32-SD / Rage 128 Pro	119,-
Radeon +TV-out bulk	32-SD / Radeon	159,-
Radeon VE OEM +TV-out +DVI	64-SD / Radeon	179,-
Radeon 7500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 7500	449,-
Radeon 8500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 8500	599,-
All-In-Wonder Radeon ret.	32-DD / Radeon	499,-

ELSA	MB / Chip	DM
Erazor III LT bulk	32-SD / TNT2 M64	129,-
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	169,-
Gladiac 311 bulk	32-SD / GF2 MX-200	149,-
Gladiac 311TV-OUT bulk	32-SD / GF2 MX-200	159,-
Gladiac 311TV-OUT retail	32-SD / GF2 MX-200	179,-
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	189,-
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	249,-
Gladiac 511DVI bulk	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Gladiac 516TV-OUT retail	64-DD / GF2 Ti	389,- L
Gladiac 721TV-OUT retail	64-DD / GF3 Ti 200	579,- L
Gladiac 920 +TV-out retail	64-DD / GF3	899,-
Gladiac 921DVI retail	64-DD / GF3 Ti 500	899,- L
Synergy2000	32-SD / Q2 EX	529,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	879,-

ASUS V8200T5 Deluxe

AGP-Grafikkarte

NVIDIA GeForce3 Ti 500, 64 MB SDRAM-DDR, TV In/Out, retail inkl. 3D-Brille & Spiele-Bundle





MSI K7T266 Pro2

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT266A, 5x PCI, 6x USB, 2x U-100, ATX, Sound onboard

349,-

HERCULES	MB / Chip	DM
Prophet 4000XT bulk	32-SD / Kyro	119,-
Prophet 4000XT +TV-out bulk	32-SD / Kyro	129,-
Prophet 4000XT +TV-out bulk	64-SD / Kyro	159,-
Prophet 4500 bulk	64-SD / Kyro II	219,-
Prophet 4500 retail	64-SD / Kyro II	299,-
Prophet 4500 +TV-out bulk	64-SD / Kyro II	249,-
Prophet II MX-400 bulk	32-SD / GF2 MX-400	139,-
Prophet II MX-400 retail	32-SD / GF2 MX-400	189,-

MATROX	MB / Chip	DM
Millennium G450 DH bulk	32-DD / G450	229,-
Millennium G550 DH bulk	32-DD / G550	269,-
Millennium G550 DH +DVI b.	32-DD / G550	279,-
Millennium G550 DH +DVI ret.	32-DD / G550	299,-

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP5200	16-SD / Vanta	79,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	139,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	159,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	169,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	189,-
SP6600Ti +TV-out	64-DD / GF2 Ti	299,-
SP6600Ti +TV-out (4ns)	64-DD / GF2 Ti	329,-
SP6900 DVI +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	549,-
SP7000 DVI +TV-out	64-DD / GF3	719,-
SP7000T2 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	579,-
SP7000T5 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	849,-

GAINWARD	MB / Chip	DM
GF2 MX64 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
GF2 MX64 +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	199,-
GF2 MX GS	32-SD / GF2 MX	159,-
GF2 MX-400 GS +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	219,-
GF2 MX Jumbo +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	229,-
GF2 MX TWIVIVO GS	32-SD / GF2 MX-400	299,-
GF2 MX TwinView GS +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	259,-
GF2 Pro/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Pro	379,-
GF3 PowerPack +TV-out	64-DD / GF3	799,-
GF3 PowerPack!!! GS +TV	64-DD / GF3	899,-
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	399,- L
GF2 Ti/500 XP GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	429,- L
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	569,- L
GF3 Ti/460 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	799,- L
GF3 Ti/480 GS VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	879,- L
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	939,- L
GF3 Ti/550 XP GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	989,- L

MSI	MB / Chip	DM
MX200 Pro-T32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	199,-
MX400 Pro-VT32S +VIVO	32-SD / GF2 MX-400	229,-
G2TiPro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	329,-
G3Pro-VT64D +TV-out	64-DD / GF3	719,-
G3Ti200 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	549,-
G3Ti500 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	899,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	250 W	99,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	239,-
PROFI-LINE Big-Tower (für P4)	ATX	300 W	269,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	159,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	250 W	139,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	300 W	169,-
AVANCE Midi-Tower (für P4)	ATX	300 W	279,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	349,-
i-Blau oder i-Grün Midi-Tower	ATX	250 W	129,-
COOLERMASTER ATC-200-MX Midi-Tower komplett aus Alu, ohne Netzteil			649,-

Netzteile			DM
ENHANCE	250 W	ATX	99,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE	300 W	ATX	119,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	149,-
ENHANCE für P4	300 W	ATX	169,-
ENHANCE für P4	460 W	ATX	259,-
ENHANCE für Dual-Athlon	460 W	ATX	319,-

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „i-LINE" „AVANCE" „TREND"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUSI-M (µATX) +VGA+LAN	FCPGA-630E	S	189,-
CUPLE-VM (µATX) +VGA	FCPGA-PLE133	S	159,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	S+	359,-
CUV4X-DLS Dual+LAN+U160	FCPGA-133A	S+	789,-
TUV4X	FCPGA2-133T	S+	199,-
CUV266	FCPGA-266	D	269,-
CUV266-D Dual	FCPGA-266	D	449,-
TUSL2-C	FCPGA2-815EP	S	249,-
CUR-DLS Dual+VGA+LAN+U160	FCPGA-3LE	S*	1.399,-
A7S-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-730	S	219,-
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730	S	239,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133	S	209,-
A7V-E	SoA-KT133	S	199,-
A7V133-C	SoA-KT133A	S	219,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	279,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	289,-
A7V266	SoA-KT266	D	339,-
A7V266-E	SoA-KT266A	D	399,-
A7V266-E +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	429,-
A7A133	SoA-Mag1	S	199,-
A7A266	SoA-Mag1	S/D	269,-
A7A266-E	SoA-Mag1	S/D	329,-
A7M266	SoA-761	D	349,-
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	519,- L
A7N266 +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	549,- L
P4T	So423-850	R+	439,-
P4T-F	So423-850	R+	389,-
P4T-M (µATX) +Sound+LAN	So423-850	R+	479,-
P4T-M (µATX) +Sound+LAN+FW	So423-850	R+	579,-
P4B +Sound	So478-845	S+	399,-
P4B-M (µATX) +Sound	So478-845	S+	409,-
P4B-M (µATX) +Sound+LAN	So478-845	S+	439,-
P4B-LS +LAN+U160	So478-845	S+	899,-
P4T-E	So478-850	R+	449,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VTXE	FCPGA2-133T	S+	199,-
GA-6RX +Sound+RAID	FCPGA-266	D	279,-
GA-7IXEH	SoA-KT133E	S	169,-
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	229,-
GA-7ZX-H +Sound	SoA-KT133A	S	219,-
GA-7VTXE +Sound	SoA-KT266A	D	249,-
GA-7VTX-P +Sound	SoA-KT266A	D	259,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	D	309,-
GA-7DXR +Sound+RAID	SoA-761	D	329,-
GA-8IDX +Sound	So478-845	S+	359,-
GA-8IDXH +Sound+LAN	So478-845	S+	399,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	DM
P6STP-FL (Flex-ATX) +Sound+VGA+LAN	FCPGA-630E	S	169,-
P6VXA +Sound	FCPGA-133A	S+	149,-
P6VXAT +Sound	FCPGA2-133T	S+	159,-
P6S5AT +Sound	FCPGA2-635T	S/D	159,-
P6IEAT +VGA+Sound	FCPGA2-815E	S	219,-
K7SEM (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-730S	S	199,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	179,-
K7VTA3 +Sound	SoA-KT266	D	189,-
K7AMA +LAN+Sound	SoA-1645	S/D	189,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	169,-
K7S5A +LAN+Sound	SoA-735	S/D	179,-
P4VXAS +Sound	So423-P4X266	S	239,-
P4ITA	So423-850	R+	349,-
P4S5A +Sound+LAN	So478-645	D	269,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
MS-6368 (µATX) +Sound+VGA+LAN	FCPGA-PLE133	S	189,-
MS-6378 (µATX)+Snd+VGA+LAN	SoA-KLE133	S	199,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	269,-
K7T266 Pro +Sound	SoA-KT266	D	299,-
K7T266 Pro-R +Sound+RAID	SoA-KT266	D	329,-
K7T266 Pro2 +Sound	SoA-KT266A	D	349,-
K7T266 Pro2-RU +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	399,-
K7N420 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	459,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	299,-
845 Pro +Sound	So423-845	S+	359,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	S+	379,-
845 Pro2-R +Sound+RAID	So478-845	S+	399,-

DFI	Sockel/Chip	RAM	DM
CA64-TN	FCPGA2-133T	S+	179,-
CA64-TC +Sound	FCPGA2-133T	S+	189,-
AK75-EC +Sound	SoA-KT133A	S	199,-
AD70-SC +Sound	SoA-KT266A	D	249,-
AD70-SR +RAID	SoA-KT266A	D	299,-
AK76-SN	SoA-761	D	249,-
NB72-SC +Sound	So478-845	S+	319,-
NB72-SR +Sound+RAID	So478-845	S+	349,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S: SD-RAM — + : auch ECC
D: DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R: RD-RAM

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL			normal	in-a-box
Celeron® (FCPGA)	100	900 MHz	179,-	199,-
Celeron® (FCPGA)	100	950 MHz	199,-	219,-
Celeron® (FCPGA)	100	1,0 GHz	209,-	229,-
Celeron® (FCPGA)	100	1,1 GHz	249,-	269,-
Celeron® (FCPGA2)	100	1,2 GHz	299,-	319,-
P III (FCPGA)	100	850 MHz	389,-	
P III (FCPGA)	133	933 MHz	439,-	469,-
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	459,-	509,-
P III (FCPGA)	100	1,1 GHz	429,-	
P III (FCPGA2)	133	1,13 GHz		629,-
P III (FCPGA2)	133	1,2 GHz		749,-
Pentium® 4 (So423)		1,6 GHz		489,-
Pentium® 4 (So423)		1,7 GHz	549,-	579,-
Pentium® 4 (So423)		1,8 GHz		699,- L
Pentium® 4 (So423)		1,9 GHz		849,-
Pentium® 4 (So423)		2,0 GHz		1.229,- L
Pentium® 4 (So478)		1,6 GHz		489,-
Pentium® 4 (So478)		1,7 GHz	569,-	599,-
Pentium® 4 (So478)		1,8 GHz		699,-
Pentium® 4 (So478)		1,9 GHz		829,-
Pentium® 4 (So478)		2,0 GHz	1.199,-	1.229,- L

AMD			normal	boxed
K6®-2 3DNow!™ (So7)		550 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	139,-	159,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	159,-	179,-
Duron™ (SoA)		1,0 GHz	199,-	219,-
Duron™ (SoA)		1,1 GHz	239,-	259,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	239,-	269,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	279,-	309,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,3 GHz	299,-	329,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,3 GHz	299,-	329,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	369,- L	419,- L
Athlon™ MP (SoA)	133	1,2 GHz	479,-	529,-
Athlon™ MP 1500+		1,33 GHz	519,-	569,-
Athlon™ MP 1600+		1,4 GHz	569,-	619,-
Athlon™ MP 1800+		1,53 GHz	799,-	849,-
Athlon™ XP 1500+		1,33 GHz	329,-	359,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	359,-	389,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	439,-	469,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	579,-	609,-

Lüfter	DM
COOLERMASTER verschiedene Modelle	a.A.
PAPST verschiedene Modelle	a.A.
AKASA Silver Mountain	109,-
ALPHA PAL 6035 Silent	84,-
ALPHA PAL 8045 Power	139,-
GLOBALWIN WBK68	74,-
GLOBALWIN WBK38	79,-
GLOBALWIN CAK38 II	139,-
KANIE Hedgehog 294M	129,-
ZALMAN CNPS 5001-Al	129,-
ZALMAN CNPS 5001-Cu	139,-

SAMSUNG original				DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	79,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	129,- L
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	134,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	259,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	54,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	94,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	199,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	59,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	99,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	139,- L
DIMM	512 MB	DDR	PC266		349,- L
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Registered	399,- L
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800		129,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		269,-

OEM				DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100	49,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100	89,-
DIMM	64 MB	SDRAM	PC133	29,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	49,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	84,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133 VIA	119,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	149,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

SOUND & MULTIMEDIA

Soundkarten

CREATIVE	Typ	DM
Sound Blaster 128 bulk	PCI	49,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	79,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	99,-
SB Audigy Player retail	PCI	239,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	489,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	589,-

VIDEOLOGIC	Typ	DM
Sonic Vortex 2 bulk	PCI	159,-
Sonic Vortex 2 retail	PCI	179,-
Sonic Fury bulk	PCI	159,-
Sonic Fury retail	PCI	199,-

TERRATEC	Typ	DM
Soundsystem 128i	PCI	49,-
Soundsystem 512i	PCI	89,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	179,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	119,-
Audiosystem EWX24/96	PCI	349,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	879,-

HOONTECH	Typ	DM
ST I-Phone Digital XG	PCI	159,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	399,-
ST Audio DSP24 MK2	PCI	549,-
ST Audio DSP2000	PCI	819,-

Diverse	Typ	DM
SB Pro kompatibel	ISA	34,-
Soundkarte	PCI	29,-
Soundkarte 4-Kanal	PCI	39,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	59,-

Lautsprecher

CREATIVE	DM
SBS35	39,-
SoundWorks 320	99,-
SoundWorks Slim 500	179,-
SoundWorks Digital	179,-
FourPointSurround 1600	159,-
DeskTop Theatre 5.1 DTT2200	289,-
Inspire 5.1 5300	289,-
Inspire 5.1 5700	749,- L

LOGITECH	DM
SoundMan S-20	109,-
SoundMan SR-30	149,-
SoundMan Xtrusio DSR-100	329,-

Lautsprecher

LABTEC	DM
Pulse-415 Sat./Subw.-System	99,-
Pulse-424 Sat./Subw.-System	119,-
Edge-418 Sat./Subw.-System	159,-
Arena-515 Sourroundsystem	169,-

TEAC	DM
PM-60	24,-
PM-80	29,-
PM-140	49,-
PM-260	69,-
PM-500B Sat./Subw.-System	129,-

Diverse	DM
ABIT Home Cinema SP-51	179,-
Soundboxen aktiv, 40 W	19,-
Soundboxen aktiv, 120 W	39,-
Soundboxen aktiv i-blau, 160 W	49,-

Multimedia

Webcams		DM
CREATIVE VB WebCam	USB	79,-
CREATIVE PC-Cam 300	USB	369,-
LOGITECH QuickCam Express	USB	69,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	129,-
LOGITECH QuickCam VC	Parallel	169,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	189,-
LOGITECH QuickCam Traveller	USB	299,-
LOGITECH ClickSmart 310	USB	179,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	159,-
PHILIPS ToUcam XS	USB	89,-
TERRATEC TerraCam	USB	99,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	139,-
TERRATEC TerraCam 2move	USB	149,- L

MP3-Player		DM
ARCHOS Jukebox 6000	6 GB HDD	619,-
ARCHOS Jukebox Recorder	6 GB HDD	799,-
ARCHOS Jukebox Studio 20	20 GB HDD	899,-
CREATIVE D.A.P Jukebox	6 GB HDD	579,-
MEDIENCOM MP3-D-Jay Portable CD-/MP3		199,-
MEDIENCOM Moveman ID-3 Mini CD-/MP3		279,-
MICROBOSS MP3 Pocket		99,-
MICROBOSS MP3 Salsa CD-/MP3-Player		229,-
SONICBLUE RioVolt CD-/MP3-Player		449,-
TERRATEC M3Po go CD-/MP3-Player		399,-
TERRATEC M3Po CD-/MP3-Player		819,-

DRUCKER

HP		Format	DM
DeskJet 845C	+USB	A4	189,-
DeskJet 920C	+USB	A4	239,-
DeskJet 940C	+USB	A4	279,-
DeskJet 959C	+USB	A4	299,-
DeskJet 960C	+USB	A4	379,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	499,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	619,-
DeskJet 1125C	+USB	A3	649,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	739,-
DeskJet 1220C/PS	+USB	A3	1.299,-
DeskJet 350CBi (portabel)	+IrDA	A4	569,-
PSC 750 (Sc./Ko.)	USB	A4	559,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	789,-
OfficeJet G85 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	969,-
OfficeJet G95 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	1.299,-
OfficeJet K80 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	729,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	599,-
PhotoSmart P1218	+USB+IrDA	A4	699,-
Business InkJet 2200		A4	939,-

EPSON		Format	DM
Stylus C40UX	+USB	A4	159,-
Stylus Color 685	+USB	A4	179,-
Stylus Color 980	+USB	A4	369,-
Stylus Photo 890	+USB	A4	459,-
Stylus Photo 1290	+USB	A3	929,-

CANON		Format	DM
S100	+USB	A4	149,-
S400	+USB	A4	229,-
S450	+USB	A4	279,-
S500	+USB	A4	379,-
S600	+USB	A4	429,-
S630	+USB	A4	579,-

LEXMARK		Format	DM
Color Jetprinter Z33	USB	A4	189,-
Color Jetprinter Z43	+USB	A4	229,-
Color Jetprinter Z53	+USB	A4	339,-

SCANNER

HP		Auflösung	DM
ScanJet 2200C	USB	600x600	179,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	219,-
ScanJet 4400C	Par./USB	600x1.200	259,-
ScanJet 4470C	Par./USB	600x1.200	359,-
ScanJet 5400C	Par./USB	1.200x2.400	449,-
ScanJet 5470C	Par./USB	1.200x2.400	569,-
ScanJet 5490C	Par./USB	2.400x2.400	829,-
ScanJet 7400C	SCSI/USB	2.400x2.400	999,-

MUSTEK		Auflösung	DM
Be@rPaw 1200 CU	USB	600x1.200	169,-
Be@rPaw 1200	USB	600x1.200	169,-
ScanExpress 1200 UB+	USB	600x1.200	139,-

EPSON		Auflösung	DM
Perfection 1250	USB	1.200x2.400	269,-
Perfection 1250 Photo	USB	1.200x2.400	329,-
Perfection 1650	USB	1.600x3.200	399,-
Perfection 1650 Photo	USB	1.600x3.200	549,-
Perfection 2450 Photo	USB/FW	2.400x4.800	899,-

CANON		Auflösung	DM
CanoScan N656U	USB	600x1.200	189,-
CanoScan N670U	USB	600x1.200	219,-
CanoScan N676U	USB	600x1.200	229,-
CanoScan N1240U	USB	1.200x2.400	309,-
CanoScan D1230U	USB	1.200x2.400	499,-
CanoScan D2400U	USB	2.400x4.800	779,-

NETZWERK

Diverse	Typ	DM
NetCard Combo	ISA	29,-
NetCard Combo	PCI	29,-
NetCard Combo	PCMCIA	69,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	24,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	99,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	99,-
Kit 1 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	PCI	59,-
Kit 2 100 Mbit/s 4 Netzwerkkarten inkl. 4-Port Switch und Kabel	PCI	259,-
Starter Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub und Kabel	PCI	149,-
Mobility Kit 100 Mbit/s 1 Netzwerkkarte inkl. AutoReel-Kabel	PCMCIA	129,-

D-LINK	Typ	DM
DE-528CT Combo	PCI	39,-
DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
DFE-650TX 10/100 Mbit/s	PCMCIA	129,-
DE-660CT Combo	PCMCIA	109,-

PHILIPS ToUcam Pro
WebCam
1.280x960 Pixel Bild,
640x480 Pixel Video,
Mikrofon, USB
159,-

3COM	Typ	DM
3CSOHO100-TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	109,-
3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	99,-
3C900B-Combo	PCI	159,-
3C563D +Modem	PCMCIA	119,-
3CXSH572BT 10/100 Mbit/s	PCMCIA	199,-
3CXFEM656C	CardBus	329,-

INTEL	Typ	DM
PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	119,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		49,-	79,-	129,-
8-Port		69,-	109,-	169,-
8-Port	Mini			179,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			419,-
16-Port		129,-	399,-	329,-
5-Port	D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			79,-
5-Port	D-LINK DFE-905DX			169,-
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			109,-
8-Port	D-LINK DFE-908DX			249,-
16-Port	D-LINK DFE-916DX			469,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini	139,-
8-Port	Mini	179,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten	449,-
16-Port		399,-
24-Port		899,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	269,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	329,-
12-Port	3COM 3C16981-ME	1.699,-
5-Port	D-LINK DES-1005D	189,-
8-Port	D-LINK DES-1008D	269,-
16-Port	D-LINK DES-1016D	549,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K Softmodem	PCI	analog	69,- L
MicroLink 56K	PCI	analog	99,-
MicroLink 56K Fun	USB	analog	129,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	analog	129,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	139,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	179,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	479,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	369,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V92 Ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	179,-
SmartMemory	seriell	analog	199,-
SpeedCom 2000	seriell	analog	129,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	259,-
WaveMemory schnurloses DECT-Modem	seriell	analog	419,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	389,-
Fritz!Card v2.0	PCI	ISDN	139,-
Fritz!Card USB v2.0	USB	ISDN	149,-
Fritz!X v3.0	seriell	ISDN	299,-
Fritz!X USB v2.0	USB	ISDN	299,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	589,-
C2	PCI	ISDN	1.049,-
C4	PCI	ISDN	2.099,-

IP-LINX	Typ	Art	DM
MB-400S DSL-Router	RJ-45	ADSL	319,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45	ADSL	349,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45	ADSL	449,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	79,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	119,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	69,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		119,-
22993	FireWire	PCI		89,-
2994	FireWire	PCI		139,-
2992	FireWire	CardBus		199,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		99,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		129,-

ORANGEMICRO		Typ	Single	Kit
OrangeUSB 2.0	USB2.0	PCI		189,-
OrangeUSB 2.0	USB2.0	CardBus		289,-
OrangeLink	FireWire	PCI		219,-
OrangeLink	FireWire	CardBus		269,-
OrangeLink+	FW/USB	PCI		369,-
OrangeLink+	FW/USB2.0	PCI		349,-
OrangeLink+	FW/U2W	PCI		519,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		249,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		899,-
USB2connect	USB2.0	PCI		179,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		219,-
DuoConnect	USB2.0/FW	PCI		299,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	84,-	99,-
Ultra133TX2	U-133	PCI		199,-
FastTrak100TX2 (RAID)	U-100	PCI	209,-	239,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		999,-

Diverse	Art	Typ	Single	Kit
Adapter Card	USB	PCI	39,-	
DAWICONRTROL C-1394	FW	PCI		129,-

DSL-Router Pro
IP-LINX MB-401S
All-In-One Dial-up/Breitband
Multifunktions-Hub,
RJ45 & seriell
349,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD & DVD

Intern Boxed +20,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
8/24x	TOSHIBA SD-C2512 intern für Notebooks	369,-	
12/40x	AFREEY DD-4012E	149,-	
12/40x	CYBERDRIVE DM126D	169,-	
12/40x	NEC DV-5700	139,-	159,-
12/40x	LITE ON LTD-122	159,-	
16/40x	PIONEER DVD-116	179,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	189,- L	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW		229,- L
16/40x	Star Wars-Edition SONY DDU1621	179,- L	199,-
16/48x	ACER DVP-1648A		209,-
16/48x	ASUS DVD-E616	189,-	
16/48x	LG DRD-8160B	169,-	179,-
16/48x	LITE ON LTD-163	179,-	189,-
16/48x	NEC DV-5800	169,-	179,- L
16/48x	PANASONIC SR8586	179,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1502	179,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616BRPS		179,- L
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	189,-	199,-

DVD-R ATAPI		bulk	retail
2/ 4/24x	PIONEER DVR-A03		1.199,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	SLIMLINE intern für Notebooks	199,-	
40x	TEAC CD540E	114,-	129,-
48x	BTC BCD-F520A	69,-	
48x	MITSUMI FX4830	84,-	99,-
50x	AOPEN CD-950E	74,-	
52x	AOPEN CD-952E	79,-	84,-
52x	ASUS CDS520		99,-
52x	BTC BCD-F560A	79,-	
52x	LG CRD-8520B	79,-	89,-
52x	LITE ON LTN526	79,-	89,-
52x	NEC CDR-3002	89,-	
52x	SAMSUNG SC-152	79,-	89,-
56x	ACER CD-656A	89,-	94,-

PLEXTOR PX-W2410TA
10/24/40x CD-RW
ATAPI, BURN-Proof, PoweRec II retail
379,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-RW ATAPI		DM
4/ 8/32x	LG CED-8080 bulk	159,-
8/12/32x	LG CED-8120 bulk	199,-
8/12/32x	PHILIPS PCRW1208 bulk	179,- L
8/12/32x	PHILIPS PCRW1208 Kit	199,- L
8/12/32x	TRAXDATA CDW-12832 Kit	189,-
8/16/40x	MITSUMI CR4808 bulk	239,-
8/16/40x	MITSUMI CR4808 retail	249,-
10/12/32x	ASUS CRW-1210R	a.A.
10/12/32x	NEC NR7700 bulk	189,-
10/12/32x	NEC NR7700 retail	229,-
10/16/32x	SAMSUNG SW-216B bulk	229,-
10/16/32x	SAMSUNG SW-216BR retail	249,-
10/16/40x	LG GCE-8160 bulk	219,-
10/16/40x	LG GCE-8160 retail	229,-
10/16/40x	LITE ON LTR16101B bulk	209,-
10/16/40x	LITE ON LTR16101B retail	219,-
10/16/40x	NEC NR7800A bulk	229,-
10/16/40x	NEC NR7800A retail	249,-
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610 bulk	199,- L
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610 retail	219,-
10/16/40x	SONY CRX1611 bulk	259,-
10/16/40x	TEAC CDW516E bulk	269,-
10/16/40x	TEAC CDW516EK retail	299,-
10/16/40x	TRAXDATA CDW-161040 bulk	199,-
10/16/40x	TRAXDATA CDW-161040 Kit	219,-
10/20/40x	ACER CRW2010A bulk	199,-
10/20/40x	ACER CRW2010A retail	219,-
10/20/40x	AOPEN CRW-2040 bulk	229,-
10/20/40x	AOPEN CRW-2040 Kit	249,-
10/20/40x	PHILIPS PCRW2010 retail	369,-
10/20/40x	RICOH MP7200A bulk	249,-
10/20/40x	RICOH MP7200A-DP Kit	299,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200E bulk	299,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200E Kit	329,-
10/24/40x	AOPEN CRW-2440 Kit	269,-
10/24/40x	ASUS CRW-2410S	a.A.
10/24/40x	LITE ON LTR24102B Kit	259,-
10/24/40x	MEMOREX 24MAXX1040 retail	279,-
10/24/40x	NEC NR7900 bulk	249,- L
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TA bulk	349,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TA retail	379,-
10/24/40x	TDK Cyclone retail	379,-
10/24/40x	TEAC CDW524E bulk	299,- L
10/24/40x	TEAC CDW524EK retail	319,- L
10/24/40x	TRAXDATA CDW-241040 bulk	259,-
10/24/40x	TRAXDATA CDW-241040 Kit	299,-
12/16/40x	CYBERDRIVE CW038D retail	219,-
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412 bulk	269,- L

CD-RW+DVD ATAPI		DM
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102 retail	399,-
8/12/32/ 8x	LG GCC-4120R retail	359,-
10/12/32/ 8x	RICOH MP9120A-DP Kit	419,-
10/20/40/10x	PHILIPS RWDV2010 bulk	549,-
10/20/40/12x	RICOH MP9200A-DP Kit	519,-

CD-RW USB		DM
4/ 4/ 6x	IOMEGA ZipCD retail	419,-
4/ 4/ 6x	IOMEGA Predator retail	529,-
4/ 4/ 6x	SONY CRX10U-RP Kit	899,-
4/ 6/24x	ACER 6424MU retail	569,-
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU (USB2.0)	699,-
10/16/40x	IOMEGA Panther (USB2.0) retail	599,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200UX (USB2.0)	549,-

CD-RW FireWire		DM
4/ 8/32x	IOMEGA Predator retail	549,-
8/12/32x	SONY CRX1600L-RP Kit	729,-
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX Kit	649,-

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x	je	1,69	1,49	1,29
Diverse 4x 700 MB	je	3,40	2,90	2,40
Diverse 10x	je	4,40	3,90	3,40
Diverse 10x 700 MB	je	5,40	4,90	4,40

mit Box	ab	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI 4x	je	2,90	2,70	2,50
FUJI 10x	je	4,90	4,70	4,50
PHILIPS 10x	je	5,40	4,90	4,40
VERBATIM 10x	je	5,90	5,40	4,90

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x 700 MB	je	1,19	1,09	0,99
Diverse 24x	je	1,39	1,29	1,19
Diverse 24x 700 MB	je	1,49	1,39	1,29
Diverse 16x 200 MB Mini-CD	je	2,89	2,69	2,49

mit Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x 700 MB	je	1,49	1,39	1,29
Diverse 24x 700 MB	je	1,69	1,59	1,49
FUJI 24x	je	1,49	1,39	1,29
FUJI 24x 700 MB	je	1,59	1,49	1,39
FUJI Audio 74 Min.	je	2,19	2,09	1,99
FUJI Audio 80 Min.	je	2,29	2,19	2,09
PHILIPS 24x	je	1,99	1,89	1,79
PHILIPS 24x 700 MB	je	2,09	1,99	1,89
VERBATIM 24x	je	2,09	1,99	1,89
VERBATIM 24x 700 MB	je	2,19	2,09	1,99

Rohlinge DVD

mit Box	ab	1 St.	10 St.	30 St.
DVD-RAM, 2x 2,6 GB	je	54,-	51,-	48,-
DVD-RAM, 2x 4,7 GB	je	109,-	99,-	89,-
DVD-R, 4,7 GB (für Daten)	je	39,-	36,-	33,-
DVD-R, 4,7 GB	je	49,-	44,-	39,-
DVD-R, 4,7 GB	je	39,-	36,-	33,-
DVD-RW, 4,7 GB	je	64,-	59,-	54,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	639,-
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	219,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	259,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	229,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	259,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	279,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	229,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	299,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	379,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	469,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	519,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AT-F	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	209,-
MPG3204AH-F	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	229,-
MPG3409AT-F	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	239,-
MPG3409AH-F	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	279,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	199,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	239,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	299,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	339,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	449,-
WD1000AB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	499,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L

SCSI-Festplatten auf Lager Lieferbar. Rufen Sie uns an !

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	199,-
2B020H1 retail	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	209,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	229,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	299,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	389,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	299,-
4W080H6	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	399,-
4W100H6	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	629,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	699,- L
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
5T030H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	259,-
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	219,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	259,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	369,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	479,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	164,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	179,-
ES3220	U-66	20,4	9 / 512 / 5.400	189,-

WD 100,0 GB U-100
WD1000BB
9 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
499,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

IOMEGA			intern	extern
PocketZip PC	PCMCIA	40 MB	129,-*	
Zip 100 bulk	AT	100 MB	129,-	
Zip 100 bulk	SCSI	100 MB	169,-	
Zip 100 NG (Host)	USB	100 MB		189,-
Zip 100 NG Kit inkl. 3 Medien	USB	100 MB		219,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	199,-	
Zip 250 retail	Parallel	250 MB		379,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit	USB	250 MB		399,-*
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		449,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB		849,-

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	109,-	

MAXTOR 6L060J3
60,0 GB, U-133
8 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
369,-

Disketten-Laufwerke			DM
NEC	1,44 MB	Floppy	29,-
SONY	1,44 MB	Floppy	39,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	34,-
TEAC	1,44 MB	USB	149,-
PANASONIC	240 MB	USB	449,-

formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
MCG3064AP	AT	640 MB	549,- L	
DynaMO 640AI	AT	640 MB	579,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	569,-	
DynaMO 640SF	SCSI	640 MB		699,- L
DynaMO 640U1	USB	640 MB		649,- L
DynaMO 640FE	FireWire	640 MB		739,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	719,- L	
MCE3130SS	SCSI	1,3 GB	699,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	799,-	
DynaMO 1300SF	SCSI	1,3 GB		819,-
DynaMO 1300U1	USB	1,3 GB		799,- L
DynaMO 1300FE	FireWire	1,3 GB		949,-
MCJ3230AP	AT	2,3 GB	899,- L	
MCJ3230SS	SCSI	2,3 GB	949,- L	

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	
OLYMPUS inkl. 5 Cartridges	SCSI	230 MB	159,-	

* inklusive 1 Medium

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		FireWire	USB
EASY-LINE 1x	5,25"		179,-
USB 2.0 1x	5,25"		199,-
FLEXI-LINE 1x	5,25"	239,-	
FLEXI-LINE 1x transparentes Design	5,25"	249,-	
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten, Combo für FireWire und USB			249,-

USV		DM
BEST Patriot II 250E	168 W	169,-
BEST Patriot II 425E	285 W	209,-
BEST Patriot II 600E	400 W	329,-

Festplatten-Zubehör		DM
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	39,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	59,-
HD-Kühler mit Lüfter		29,-
PAPST HD-Fronteinschub mit 2 Lüftern		59,-

USB-Zubehör		DM
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub	5-Port	49,-
USB-Hub	8-Port	79,-

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

6 von über 12.000 Highlights

online unter www.avitos.com





TIGERS TIPPS

Die Avitos-Kundenzeitschrift

Schwerpunktthema der Ausgabe 10/11 2001: „Digitale Fotografie"

Sie erhalten die „TIGERS TIPPS" kostenlos:
- mit Ihrer Bestellung bei Avitos
- in unserem Shop in Linden
- unter **www.avitos.com** zum Download im PDF-Format



KABELLOSE Funk-Tastatur und Funk-Maus

LOGITECH Dexxa Tastatur/Maus Wireless Desktop PS/2

EIN358 € 45,50 **DM 89,-**



Titanium-Grafikkarte

GAINWARD GeForce2 Ti/450TV mit TV-Ausgang

64 MB DDR • Golden Sample • 4,5ns

GRA358 € 188,67 **DM 369,-**



19"

LG Flatron 995FT+

96 kHz
TCO 99

MON388 € 434,09 **DM 849,-**



Ideale Einsteigerkarte für gehobene Ansprüche im Gaming- und Audiobereich!



CREATIVE LABS Sound-Blaster Audigy Player Ret.

MUS055 € 122,20 **DM 239,-**



PLANTRONICS DSP-300

Inklusive Plantronics PerSono Audio Kontrollcenter Software, sowie aktuelle Spracherkennungs- und Sprachsteuerungsprogramme • für PC und MAC

Leichtes u. komfortables STEREO-HEADSET

MUL105 € 127,31 **DM 249,-**

Für Ihr FUNK-Netzwerk zu Hause oder im Büro



NETGEAR MA401GR Wireless PC-Card

kabellose Vernetzung bis 11 MBit/s nach Standard 802.11b • 128 Bit WEP-Verschlüsselung • Unterstützt Microsoft Windows 95B, 98, NT, 2000, Millennium • PCMCIA

NET390 € 142,65 **DM 279,-**



PC-KONFIGURATOR

Mit unserem Online-Konfigurator haben Sie die Möglichkeit, sich schnell und präzise Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenzustellen. Ausführliche Infos unter: **www.avitos.com**

Für Ihren Wunsch-PC

Top-Service Tiefpreise Testsieger



Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

Bis zu 28 Tage Rückgaberecht
Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail und Internet +++ geringe Lieferkosten



www.avitos.com erneut erste Wahl!

Die TV Movie (www.tvmovie.de) empfiehlt Avitos als einen der 10 besten Online-Shops in Deutschland. Unter den „Technikversendern" steht Avitos an erster Stelle!



Unter www.avitos.com können Sie ab sofort ausgewählte Hard- und Software-Produkte leasen.



anklicken • auspacken • einschalten   anklicken • auspacken • einschalten

Online-Bestellung unter www.avitos.com: 24 Stunden täglich, **Versandkosten nur 11,90 DM** + Nachnahme



01805-606065

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr, Versandkosten nur 19,90 DM + Nachnahme (DM 0,24/Min.)

FESTPLATTEN

[IDE]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
FUJITSU				
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	229,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	279,-
IBM				
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	219,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	269,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	399,-
MAXTOR				
D-MAx+ D536x	U-100	100,0 GB	11/2048/5400	669,-
D-MAx+ D540x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D540x	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	219,-
D-MAx+ D540x	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	309,-
D-MAx+ D540x	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	399,-
D-MAx+ D540x	U-100	120,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D540x	U-100	160,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D541x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	199,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	269,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	379,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	529,-
SEAGATE				
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	229,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	209,-
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	CALL
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	269,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	229,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	499,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	529,-
WESTERN DIGITAL				
WD200AB	U-100	20,0 GB	9/2048/5400	209,-
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	219,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	229,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	259,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	259,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	279,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	309,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	369,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	469,-
WESTERN DIGITAL				
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	569,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	639,-

[Ultra-160-SCSI]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
IBM				
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	CALL
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	CALL
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	CALL
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	229,-
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	269,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	479,-

[USB]

LACIE (EXTERN)			
Festplatte USB 2.0	40,0 GB	5400 UpM	549,-
Festplatte USB 2.0	80,0 GB	5400 UpM	849,-

[FIREWIRE]

LACIE (EXTERN)			
FireWire	20,0 GB	7200 UpM	459,-
FireWire	40,0 GB	7200 UpM	549,-
FireWire	60,0 GB	7200 UpM	699,-
FireWire	80,0 GB	7200 UpM	849,-
FireWire	100,0 GB	5400 UpM	999,-
MAXTOR (EXTERN)			
FireWire	40,0 GB	5400 UpM	629,-
FireWire	80,0 GB	5400 UpM	899,-

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/1024/4200	559,-
PocketDrive	20,0 GB	12/2048/4200	669,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/4200	899,-
PocketDrive	48,0 GB	12/2048/5400	1.599,-

[MicroDrive]

IBM			
MicroDrive Travel Kit	340 MB	15/128/4500	479,-
MicroDrive Travel Kit	1.000 MB	12/128/3600	899,-

[2.5"-IDE]

	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
IBM				
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	CALL
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	219,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	CALL
IC25N006	9,5	6,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N010	9,5	10,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N015	9,5	15,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N020	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	319,-
IC25N030	9,5	30,0 GB	12/2048/4200	629,-
IC25T048	12,5	48,0 GB	12/2048/5400	1.129,-
FUJITSU				
MHN-2100AT	9,5	10,0 GB	7/2048/4200	219,-
MHN-2150AT	9,5	15,0 GB	7/2048/4200	269,-
MHN-2200AT	9,5	20,0 GB	7/2048/4200	289,-
MHN-2300AT	12,5	30,0 GB	7/2048/4200	429,-
TOSHIBA				
MK1017GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	229,-
MK2017GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	299,-
MK2018GAP	9,5	20,0 GB	13/2048/4200	309,-
MK3017GAP	9,5	30,0 GB	13/1024/4200	399,-
MK4018GAP	9,5	40,0 GB	13/2048/4200	619,-

TIGER'S TOOL-BOX



IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten



Vielseitiger DVD-Player mit hohem Bedienkomfort!

JVC XV-S 40
DVD-Player schwarz

liest DVD, CD, CD-R, CD-R/W • Optical-Out • Koax-Out

DVE096 € 255,13 **DM 499,-**



ELITO-EPOX
Motherboard EP-8KTA3+PRO
SocketA/VIA KT133A • ATX

MOT402 € 137,54 **DM 269,-**

EINGABEGERÄTE

Mäuse

LOGITECH		
Cordl. MouseMan Wheel Opt.	PS/2 u. USB	149,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	79,-
MouseMan iFeel Optical	USB	119,-
MICROSOFT		
IntelliMouse	USB o. PS/2	39,-
IntelliMouse Optical	PS/2	89,-
IntelliMouse Explorer	USB o. PS/2	109,-
IntelliMouse Trackball	USB o. PS/2	49,-
WheelMaus Optical	USB u. PS/2	59,-
TRUST		
Maus Ami 2-Tasten	PS/2	9,-
Maus Ami Single Scroll	PS/2	19,-
Ami Mouse 250S Cordless	USB u. PS/2	22,-

Tastaturen

CHERRY		
G81-3000	PS/2 o. DIN	59,-
G81-3504	USB	109,-
G81-8308 programmierbar		189,-
G83-6105	PS/2	39,-
G83-6105 franz. oder engl.	PS/2	45,-
G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	59,-
G84-4100	PS/2	99,-
G84-4400 inkl. Trackball	PS/2	199,-
KEYTRONIC		
Fingerprint		339,-
KT2001		59,-
KT600 W95	PS/2	19,-
Multimedia	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH		
iTouch	PS/2 u. USB	89,-
Deluxe Access		45,-

Maus / Tastatur

DEXXA Tast./Maus Wirel. Deskt. Funk PS/2	89,-
LOGITECH	
Tast./Maus Cord. Deskt. Pro	209,-
Tast./Maus Cord. iTouch	179,-
Tast./Maus Cordless Desktop Optical	269,-
TRUST Tast./Maus Wireless	129,-

Joysticks

LOGITECH	
WingMan Attack	45,-
WingMan Force 3D	129,-
WingMan Strike Force 3D	189,-
MICROSOFT	
Precision 2	89,-
Force Feedback 2	189,-
TRUST	
Predator EP 300	39,-
Predator QZ 500	69,-
Predator SV 85	25,-
Predator XK 100	25,-

CPU/ PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

16 MB	PS/2 EDO 60ns				59,-
16 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page		79,-
32 MB	PS/2 EDO 60ns				99,-
32 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page		109,-
32 MB	SD-RAM	PC100	OEM		29,-
64 MB	SD-RAM	PC100	OEM		35,-
64 MB	SD-RAM	PC133	OEM		35,-
128 MB	SD-RAM	PC100	OEM		59,-
128 MB	SD-RAM	PC133	OEM		54,-
256 MB	SD-RAM	PC133	OEM		99,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM		119,-
512 MB	SD-RAM	PC133	OEM		199,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		45,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		65,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		69,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		99,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		99,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		139,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		159,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston		249,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston		279,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston		299,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon		69,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon		119,-
128 MB	DDR-RAM		Kingston		69,-
256 MB	DDR-RAM		Kingston		139,-
512 MB	DDR-RAM		Kingston		379,-

CD-Rewriter unter www.avitos.com

DVD-ROM

[ATAPI]

8/40x	Fujitsu	159,-
12/40x	BTC	179,-
12/40x	Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x	NEC DV5700	169,-
16/40x	Pioneer 106S	CALL
16/40x	Pioneer 115	CALL
16/40x	Pioneer 116	CALL
16/48x	LG DRD-8160B	CALL
16/48x	LG DRD-8160 Kit	CALL
16/48x	LiteOn Kit	189,-
16/48x	NEC DV 5800	189,-
16/48x	Panasonic	199,-
16/48x	Toshiba	199,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	199,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	219,-
V7100 T TV-out	32MB	259,-
V7100 1x DVI	32MB	249,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	279,-
V7700 Pure	32MB	329,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	409,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	849,-
V8200 Deluxe, TV (GeForce 3)	64MB	899,-
V8200 T5DeluxeGF3 3D-Brille/TV-out/Video-in	64MB	1.029,-
V8200 T5 Pure GeForce3 TI 500	64MB	979,-
ATI		
Radeon DDR VE AGP Ret.	32MB	219,-
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	479,-
Radeon DDR 7200 AGP	64MB	229,-
Radeon DDR 7500 AGP	64MB	389,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	649,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro)	32MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	129,-
Wonder (Rage 128 Pro) TV	32MB	419,-
ELSA		
Gladiac 311 TV-out bulk	32MB	169,-
Gladiac 511 TWIN PCI	32MB	289,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	239,-
Gladiac 511 TV-out bulk	64MB	199,-
Gladiac 721 Geforce3 Titan.200	64MB	589,-
Gladiac 920 Geforce3	64MB	899,-
Gladiac 921 Geforce3 Titan.500	64MB	889,-
GAINWARD		
GeForce2 MX 64	32MB	135,-
GeForce2 MX Hollywood	32MB	409,-
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	259,-
GeForce2 MX TwinView TV Golden	32MB	269,-
GeForce2 MX TwinView VIVO TV	32MB	319,-
GeForce2 Pro 450 Golden	64MB	369,-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	359,-
GeForce2 Ti/500 XP Golden	64MB	419,-
GeForce3 PowerPack AGP/DVI/VIVO	64MB	909,-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	769,-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	809,-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	869,-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	899,-

NETZWERKKARTEN

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	219,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	149,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LONGSHINE			
8634PTB PnP	ISA	10MBit	29,-
8034TB	PCI	10MBit	29,-
8038TXR Realtek	PCI	100MBit	35,-
8038TX DEC	PCI	100MBit	75,-
LEVELONE			
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne	PCMCIA	10MBit	95,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NETEASY			
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	229,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
NETGEAR			
FA311GR	PCI	10/100MBit	45,-
FA411GR	PCMCIA	10/100MBit	99,-
FA511GR CardBus	PCMCIA	10/100MBit	139,-
3COM			
3C905B Combo	PCI	10/100MBit	199,-
3C905B TX-NM	PCI	10/100MBit	99,-
3C905C TX-M	PCI	10/100MBit	119,-
3CXFE575CT Cardbus	PCMCIA	10/100MBit	309,-

AVITOS Lupus



PC-Shopping (Ausgabe 12/2001)



- **+ SCANNER Agfa Snapscan E26**
- **+ DRUCKER HP 940C**
- **+ BOXEN Teac Subwoofersystem**

GEHÄUSE: Midi-Tower InterTech Blau • MOTHERBOARD: Elitegroup K7S5A • CPU: AMD-K7C Thunderbird 1.2 GHz • RAM: 256 MB DDR-RAM • HDD: 40 GB • GRAFIK: 32MB AGP TV-Out • SOUND: Creative Labs SB Live Player 5.1 PCI • CD-RW: 10/12/32x • DVD: 16/40x • SOFTWARE: Windows Millenium Edition deut. • ZUBEHÖR: int. 56k Modem, Logitech Tastatur + Maus Cord. iTouch

KPC244 € 1.533,36 **DM 2.999,-**



Überzeugt durch Druckqualität und Geschwindigkeit!

EPSON
Stylus Color C80 Tinte

Parallel/USB • bis zu 20 S./Min. • max. 2.880 x 720 dpi

DRT183 € 229,57 **DM 449,-**

NEU!



YAMAHA 10/24/40x
CRW3200E-VK
CD-Rewriter

ATAPI • Retail

CDW235 € 214,23 **DM 419,-**

anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)



Leser fragen, PC Games antwortet

Das Testcenter

Unsere Gebete wurden erhört! Die Motivationskurve ist echt der Hammer – so viel Information bietet sonst keine Zeitschrift. Weiter so!

GERALD PARTNER, PER E-MAIL

Nachdem ich die Diskussionen im Internet der vergangenen Zeit beobachtet habe, war ich gespannt, ob Sie sich die Kritik Ihrer Leser zu Herzen nehmen würden. Und ich wurde nicht enttäuscht! Großes Lob an das neue Testcenter! Auch das Text-Bild-Verhältnis haben Sie verbessert!

FELIX GSCHWANDTNER, PER E-MAIL

Das neue Testcenter ist super aufschlussreich, von Zahlen, Fakten bis Motivationskurve – alles vom Feinsten. Mit dem neuem Testcenter habt ihr eindeutig alle anderen PC-Magazine endlich aus dem Weg geräumt – nochmals ein Riesenlob!!!!! Trotzdem habe ich immer noch was zu meckern: Der Leistungs-Check gefällt mir immer noch nicht ganz wegen der mangelnden Auswahl an Prozessoren. Da wäre es schön, wenn ihr die alte Übersicht wieder nutzen würdet.

STORMRAIDER, PER E-MAIL

Danke für das Lob. Wir passen die Prozessoren und Grafikkarten im Leistungs-Check an die Komponenten an, wie sie größtenteils von den PC-Games-Lesern eingesetzt werden – da ist vom 500-MHz-Aldi-PC bis zum Pentium 4 alles dabei. Gleiches gilt für die Grafik-Platinen. Was in welchem Ausmaß verbreitet ist, finden wir unter anderem durch groß angelegte Umfragen heraus. Dadurch bleibt der Leistungs-Check immer auf dem aktuellen Stand der Dinge.

Ich wollte dem Team erst mal für das gelungene „Testcenter" danken und für den super Vorschaubericht von ***Halo****. Ihr seid einfach super; es lohnt sich, bei euch ein Abo zu haben. Und hier meine Frage: Was ist eigentlich* ***Unreal Championship****? Ist das ein Add-on zu* ***Unreal Tournament*** *oder eine Neuauflage?*

MARKUS MÜNCH, PER E-MAIL

Unreal Championship erscheint nur für Xbox und ist ein multiplayerlastiger Ego-Shooter à la **Unreal Tournament**. Als Basis dient die Unreal-Warfare-Engine, die auch im Multiplayer-Ableger **Unreal Tournament 2** zum Einsatz kommt. **Unreal 2** hingegen nutzt eine aufgebohrte **Unreal**-Engine (enthält Teile der Unreal-Warfare-Engine) und erscheint ebenso wie **Unreal Tournament 2** im kommenden Jahr – mehr dazu im nächsten Heft.

Frei ab 16?

Warum ist ***Dave Mirra Freestyle BMX*** *erst ab 16? Könnt ihr mir das erklären?*

ROBERT KUSCH, PER E-MAIL

Wir haben uns bei Acclaim-Pressesprecher Peter Weiß erkundigt: „**Dave Mirra** für PC hat selbstverständlich eine ‚Ohne Altersbeschränkung'-Freigabe – wie all die anderen Versionen auf der PlayStation. Das Problem war nur, dass die Engländer beim Verpackungsdesign den falschen Sticker verwendeten und wir es leider erst nach der Auslieferung bemerkt haben. Also nur ein dummer Fehler."


Test | TESTCENTER | LEISTUNGSCHECK | MOTIVATIONSKURVE | (DE-)MOTIVATIONSPUNKTE | IM WETTBEWERB

Jede Zivilisation verfügt über zwei Starteigenschaften und produziert eine individuelle Spezialeinheit - der Wiederspielwert steigt dadurch enorm.

116 | 117

INFO-FLUT Das Testcenter beschreibt getestete Spiele bis ins kleinste Detail.

Empire-Earth-Demo

Auf PC Games ist Verlass: Die Demo von ***Empire Earth*** *war mir zum Download einfach zu groß. Ich habe mich sehr darüber gefreut, als ich die Demo auf dem Titelblatt entdeckt habe. Die Demo hat mich endgültig von* ***Empire Earth*** *überzeugt.*

JAKOB STIHL, PER E-MAIL

Zoo Tycoon

Als ***Rollercoaster Tycoon****-Fan war ich sehr gespannt auf* ***Zoo Tycoon****. Auf den Bildern sieht es ja wirklich übel*

aus, aber wenn man es spielt, fällt die Grafik gar nicht mehr so auf. Deshalb hätte ich eine höhere Wertung gegeben.

MIRIAM UND THORSTEN WEISS, PER E-MAIL

Die Gilde

*In der Ausgabe 11/01 wurde beim **Gilde**-Interview angemerkt, dass in der Ausgabe 12/01 ein Bericht über **Die Gilde** enthalten sein wird. Ich freute mich einen ganzen langen Monat darauf und musste mit Entsetzen feststellen, dass nichts (mit Ausnahme von Seite 49, wo erwähnt wird, dass **1193 Anno Domini** eine Konkurrenz für **Die Gilde** wird), aber auch gar nichts darüber enthalten ist. Wenn ihr wenigstens in einer Randspalte geschrieben hättet, dass das Spiel verschoben wird, hätte ich nix gesagt, so bin ich aber enttäuscht über euch – und das als Leser seit 1996. Auch wenn es eine Absage für einen Bericht ist, die anderen Leser sind froh darüber, dass ihr gesuchtes und lang ersehntes Spiel (gilt für alle Spiele) wenigstens noch erwähnt wird und nicht einfach unter den Teppich gekehrt wird.*

MAIK SCHÖNAU, PER E-MAIL

Lieber Maik, aufgrund von Verschiebungen seitens der Spiele-Hersteller verschieben sich leider auch die entsprechenden Vorschau-Berichte und Tests. Darauf hat die Redaktion leider keinen Einfluss. Wir werden uns aber bemühen, künftig auf Termin-Änderungen noch gezielter hinzuweisen. Thema **Gilde**: Das Schicksal des Spiels war über viele Wochen und Monate hinweg ungewiss. Inzwischen ist offiziell nur so viel klar, dass die Wirtschaftssimulation nicht wie ursprünglich geplant bei Infogrames erscheinen wird; es sind allerdings bereits andere Anbieter im Gespräch. Wir gehen von einer Veröffentlichung im Januar oder Februar 2002 aus.

Contra Pro Rally?

*Mir ist beim Lesen des Tests von **Rally Trophy** im Kasten „Im Wettbewerb" (PCG 12/2001 S. 183) die Finalwertung von **Pro Rally 2001** aufgefallen. Da ich dieses Spiel selbst besitze, bin ich auf die niedrige Wertung aufmerksam geworden. Der Test in PCG 01/01 nennt einen Wert von 86 (nicht 81). Des Weiteren habe ich noch eine Bitte zu **F1 Racing Championship** von Ubi Soft. Es war immer die Rede davon, dass schon längst ein KI-Patch in Arbeit ist, deshalb habe ich mir das Spiel gekauft, in der eigentlich logischen Erwartung, dass in zwei Wochen oder so der Patch raus ist und ich vernünftig spielen kann. Denkste, der Nachfolger kommt bald und von dem KI-Patch ist nichts in Sicht. Ich würde mir wünschen, dass sich die PC Games mit Ubi Soft in Verbindung setzt und fragt, was aus dem KI-Patch geworden ist.*

TORSTEN DREIZNER, PER E-MAIL

Pro Rally wurde zwischenzeitlich abgewertet – Stichwort: Zahn der Zeit. Inzwischen ist zudem der Nachfolger **Rally Championship 2002** erschienen. Sie haben aber Recht, dass wir diese Maßnahme hätten kennzeichnen müssen. Beim **F1 Racing Championship**-Patch haben wir ehrlich gesagt keine großen Hoffnungen mehr – erstens, weil es von Ubi Soft zu diesem heiklen Thema offiziell keine Aussage gibt. Und zweitens, weil bereits eifrig an Teil 2 geschraubt wird.



PRACHTSTÜCK Die Vorschau auf ein Xbox-Spiel wie Halo wird die Ausnahme bei PC Games bleiben.

Bloß keine Konsolen!

*Ist ja schön, dass Sie unbedingt Microsoft einen Gefallen tun möchten, aber warum um alles in der Welt stellt PC Games jetzt plötzlich Konsolenspiele wie **Halo** vor? Immerhin heißt das Magazin PC Games und nicht Xbox Games.*

AXEL REITHELSHÖFER, REGENSBURG

Keine Bange, PC Games mutiert nicht zum Konsolenmagazin. **Halo** wird eine Ausnahme bleiben. Wir haben uns in der Redaktionskonferenz für diese Titelstory entschieden, weil das Interesse unserer Leser an diesem Ego-Shooter ungebrochen groß ist; tatsächlich ist es so, dass **Halo** neben **Unreal 2** und **Doom 3** zu den am meisten erwarteten Spielen überhaupt zählt und regelmäßig vordere Plätze in unseren Umfragen einnimmt. Die Chance, das Spiel von vorne bis hinten auf zwei Xbox-Konsolen durchzuspielen, wollten wir uns natürlich nicht entgehen lassen. Anhand der Version lassen sich bereits konkrete Aussagen zu Spieldesign, Grafik, Story etc. treffen – auch wenn die PC-Version erst mit deutlichem Abstand zur Xbox-Version erscheint. Die Riesen-Resonanz auf den **Halo**-Artikel und die vielen Fragen, die dazu eingegangen sind, belegen das große Interesse. Wir hoffen mit Ihnen, dass sich Bungie mit den Arbeiten an der PC-Fassung beeilt, die unter anderem von der höheren PC-Auflösung und der genaueren Maus/Tastatur-Steuerung profitieren wird.

Trailer auf DVD?

Betreffs eines Leserbriefs in Ausgabe 10/2001 zum Thema Kinotrailer möchte ich nur sagen, dass diese Rubrik unbedingt beibehalten werden sollte. Für mich als regelmäßigen Kinogänger ist es angenehm, die neuesten Trailer jeden Monat frei Haus zu bekommen. Selbst meine Freundin, die mit Computern und Spielen relativ wenig anfangen kann, freut sich somit schon auf die neueste Ausgabe. Bitte mehr davon, wenn noch Platz auf der DVD vorhanden sein sollte.

STEPHAN HAASE, PER E-MAIL

Hallo Herr Haase, genau das Kriterium, das Sie in Ihrem letzten Satz ansprechen, ist unser Anspruch. Spiele-Demos und -Videos werden immer Vorrang haben.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Hallo Sie!
Ja, genau Sie.
Lesen Sie gerade
diesen Text?

Rein von Berufs wegen bin ich es ja gewohnt, Löcher in den Bauch gefragt zu bekommen. Woran ich mich jedoch nie gewöhnen kann, sind die quälenden „Metzgersfragen". Eine Metzgersfrage ist, wie der Name andeutet, saublöd. Mein alter Chemielehrer sagte zwar immer, es gäbe keine dummen Fragen, nur dumme Antworten – aber er war alt und senil. Hier also meine Hitparade der Fragen, die ich nie wieder hören will. Ganz am Anfang steht da natürlich die Frage, gestellt in der überfüllten Kneipe: „Na, auch hier?" Die Frage ist so blöd, dass nicht mal mir was dazu einfällt. Fast so blöd wie: „Mit dem Motorrad hier?", wenn ich in Lederklamotten und mit Helm unterm Arm ankomme. Nein – ich praktiziere „Safer Sex" immer in diesem Outfit. Sehr schön ist auch: „Hast du meine Mail gelesen?", gestellt von einem gänzlich Unbekannten im Chat, nachdem ich mich durch ca. 120 E-Mails gequält habe. Unvergesslich war auch die Frage: „Isst du sowas gerne?", als ich eine prall gefüllte Tüte aus dem „Restaurant zum Goldenen M" anschleppte. Natürlich nicht! Ich tätige lediglich Stützkäufe bei einem Unternehmen mit überdurchschnittlich hohem Frauenanteil. „Viel zu tun?", gefragt im Büro gegen 21 Uhr, ist auch immer wieder einen Lacher wert. Die rhetorische Teufelei „Na, Probleme?", wenn ich bayrisch fluchend weithin sichtbare Bluescreens auf meinem PC kommentiere, gehört eigentlich indiziert, weil mein Kommentar nicht jugendfrei ist und zu sexueller Desorientierung führen könnte.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Verschwörungstheorie

Hallo Rossi,

beim Lesen der aktuellen Ausgabe ist mir die Werbeanzeige der Saitek Optical Mouse auf Seite 185 aufgefallen. Unterhalb der Abbildung der Maus ist dort die Rede von einer „Identity Swap Database".

Ist eine solche Einrichtung real, versucht der BND sein Kronzeugenschutzprogramm mithilfe von Werbeanzeigen zu tarnen oder gehört der dort befindliche Text einfach in den Rahmen der künstlerischen Freiheit des zuständigen Werbegrafikers? Vielleicht solltest du dir diese Institution merken, um im Gefahrenfall dem TÜV Bayern zu entgehen?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: DEIN LESER MARKUS

Ich habe schon einmal meine Theorie dargelegt, wie User durch ein Gerät zur Datenübertragung (getarnt als Rollkugeleingabegerät) ausspioniert werden. Wie schon der Anzeigentext vermuten lässt, handelt es sich in diesem Inserat um ein Gerät, welches genau das verhindert, indem ein Chip eingesetzt wurde, welcher dem Empfänger aller Maussignale eine falsche Identität des Users vorgaukelt. Um keine Probleme mit ausführenden Staatsorganen zu bekommen, wurde dieser Faktor schamhaft in der Reklame verborgen. Diese Maus muss dazu allerdings an der seriellen Schnittstelle angeschlossen werden – nicht an USB (Universeller Spionage Bus).

Schachkopf

Lieber Herr Rosshirt,

mein krankes Gehirn (das war schon immer so) macht sich zurzeit so seine Gedanken. Beim Durchforsten Ihres Forums konnte ich einige Indizien finden, die einige sehr interessante Theorien zulassen. Zum Beispiel folgende: Dass Sie kein Foto von sich veröffentlichen, auf jede Aussage eine flotte Antwort parat haben, verschiedene Abstrusitäten wie zum Beispiel die liebevolle Pflege einer ausgestopften Fledermaus (läuft unter der Bezeichnung „Tick") pflegen und in Ihrer Freizeit vermutlich ein Gefährt mit zwei Rädern und viel PS benutzen. Das lässt nur einen Schluss zu: Sie sind Schachspieler! In diesem Fall eröffne ich unsere nun folgende Fernpartie mit „f4" - und verbleibe mit freundlichen Grüßen,

LILOÉ GLETSCHERTANZ

Meine Beziehung zu Schach ist eine eher gespaltene. Schach ist ein königliches Spiel – ich bin bürgerlich! Zum einen kenne ich wenig, was noch langweiliger wäre (selbst Hallenhalma bietet deutlich mehr Thrill) und andererseits ist es mir irgendwie zu elitär. Eine latente Gefährdung der geistigen Gesundheit unserer Jugend liegt bei Schach eh vor. Wie sollte man „einen Bauern opfern" einem Kind erklären? Und wie dereinst seinen Enkeln die Gefahr von Drogen klarmachen, wenn beim Schach doch schon ein guter Zug genügt, damit die Dame flachliegt? Und nach den unsäglichen Vorfällen dieses Jahres finde ich es pietätlos, etwas zu spielen, bei dem man zwei Türme sein Eigen nennt. In diesem Fall beende ich nun die Partie mit „schleich dich" und verbleibe mit Kopfschütteln.

Platzbedarf

Ihr seid wirklich die Größten!

Das meine ich auch so. Ein Problem hat sich im Laufe der Zeit allerdings ergeben. Meine Lebensgefährtin stellte mich vor kurzem vor die Wahl: entweder die PC Games verschwindet aus dem Schlafzimmer oder sie! Ich gebe ehrlich zu, ich war versucht, sie aus dem Schlafzimmer zu verbannen, habe aus finanziellen Gründen mich aber leider gegen euch entschieden. Wohin mit fast sieben oder sind es gar acht Jahre PC Games? Der erste Gedanke war die Garage – belegt. Der zweite, der Keller, der ist schon voll Müll. Das Computerzimmer (welches ich vor fünf Jahren in einer erbitterten Schlacht erobert hatte und vormals das Schlafzimmer war – wir schlafen jetzt im Kinderzimmer, was auch der Grund ist, warum wir keine Kinder haben) scheidet auch aus, weil es voll ist mit allem, was ich täglich benutze (zum Beispiel Wäsche). Was tun? Macht weiter so!

EUER FRANKY

„Lebensgefährtin" ist ein Kunstwort, welches von „lebensgefährlich" abgeleitet wurde. Ob es eine gute Idee war, die PC-Games-Hefte aus dem Schlafzimmer zu verbannen und stattdessen deine Partnerin weiterhin dort nächtigen zu lassen, kann ich dir leider nicht sagen. Dazu fehlen mir einfach die notwendigen Fakten. Schicke mir doch einmal ein Bild deiner Holden, damit ich es nachvollziehen kann. Sollte ein Bild von ihr etwas sein, was du mir nicht antun willst, hast du eine gründlich falsche Entscheidung getroffen. Willst du mir ihr Bild nicht schicken, weil man solche Bilder nicht öffentlich rumzeigt, war deine Entschei-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

dung goldrichtig. Du siehst also: Wie so viele Fragen im Leben hat auch diese Frage eine überraschend einfache Antwort. Das restliche Problem ist genauso schnell gelöst. Vertrau mir! Deiner Mail konnte ich entnehmen, dass du eine Garage dein Eigen nennst. Also scheint dein Einkommen zumindest erwähnenswert zu sein. Verkaufe deine protzige Limousine und lass ein paar Mark springen für die Anschaffung eines Kleinwagens. Wenn dann ein Smart in deiner Garage steht, hast du vorerst Platz und Zeit gewonnen, um deine geliebten Hefte zu stapeln. Du wirst jetzt einwenden, dass der Smart ein recht unbeliebtes Auto ist. Aber da kann ich dich beruhigen. Die Firma MCC stellt jetzt extra arbeitslose Polen ein, um den Smart stehlen zu lassen, damit auch Smart-Eigentümer sich ernst genommen und nicht weiter ausgeschlossen fühlen. Auf diese Weise könnte sich auch dein Langzeitproblem mit dem nötigen Speicherplatz deutlich in die ferne Zukunft verschieben.

Weihnachtsrossi

Du solltest mich als Weihnachtsrossi besuchen, weil sonst die mysteriösen Zahlungen auf dein Konto schnell ein Ende finden könnten! Überzeugend, oder?

STEFAN GIRLICH

Netter Versuch, bei der „Aktion Weihnachtsrossi" (bis Stichtag 15.12. könnt ihr mich noch überzeugen, warum ausgerechnet ihr Besuch von mir, einen Sack voller Spiele schleppend und bayrisch fluchend, erhalten sollt) abzustauben. Leider hast du dich mit deiner Mail selbst disqualifiziert, da auf meinem Konto so gut wie keine Zahlungen eingehen. Das einzig mysteriöse auf meinem Konto ist die Tatsache, dass ständig zweistellige Beträge (also halbe Monatslöhne) verschwinden. Wir können uns dennoch gern mal treffen, damit wir gründlich drüber jammern können. Allerdings nicht zu Weihnachten, sondern zur Starkbierzeit. Dann brauche ich mich auch nicht zu verkleiden, weil nach einigen Doppelbock das Sehvermögen so leidet, dass selbst Frau Merkel nicht unangenehm auffällt.

Temperatur

Lieber Herr Rosshirt!

Vor wenigen Monaten habe ich noch über Ihre Theorie des Abnehmens durch kalte Getränke gelächelt. Nun aber habe ich Post von der DAK bekommen, die mir und meiner Frau ein paar hilfreiche Tipps zum Nebenbei-fit-Werden anbietet. Beim fünften Tipp auf jener Liste fällt mir mein Grinsen von vor wenigen Wochen ein: „Trinken Sie jeden Tag vier große Gläser kaltes Wasser. Sie verlieren dadurch ein Viertel Kilo Gewicht im Monat und stärken Ihr Immunsystem". Die Erklärung für dieses Phänomen entspricht jener Einsicht, die Sie in der Ausgabe 05/01 veröffentlicht haben. Da mich Ihre Veröffentlichung vorher erreichte, gehe ich davon aus, dass Sie ein Copyright oder Ähnliches haben. Vielleicht können Sie ja durch ein Beraterhonorar bei der DAK Ihr Gehalt aufbessern.

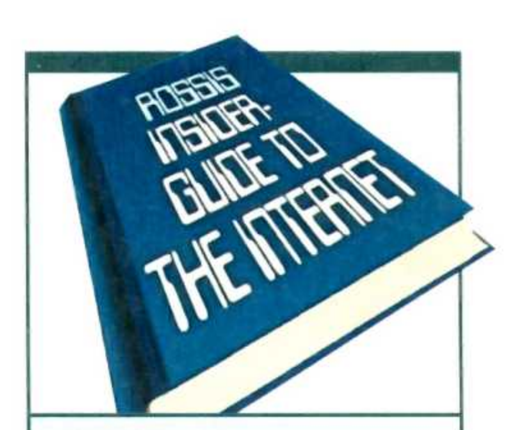
MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, MICHAEL RESCHKE

Ich bin erschüttert! Bisher hielt ich die DAK für ein durchaus seriöses Unternehmen. Aber dass man sich dort so schamlos am geistigen Eigentum anderer vergreift, ist wirklich traurig. Aber jetzt, wo Sie mich darauf ansprechen, fällt mir ein, vor drei Monaten eine Broschüre der DAK (nett bunt, auf Glanzpapier) erhalten zu haben. Hat es sich dabei etwa um mein Beraterhonorar gehandelt? Ich Depp habe sie ungelesen in den hierfür vorgesehenen Container geworfen (Altpapiercontainer – nicht Honorarcontainer). Sollten sich die Geldscheine im Inneren befunden haben? Wohl kaum – dazu war die Broschüre zu dünn. Also muss ein Scheck beigelegen haben. Ich hoffe, der Herr bei der Müllverwertung, welcher mit meinem Scheck seinen Neuwagen finanzierte, bekommt einen Kolbenfresser. Mein Fluch ist höchst fantasievoll und bezieht sich übrigens nicht auf das Auto!

Frauenfragen

Tach, Herr Rosshirt,

ich bin's wieder, Dr. Kralle. Wollte mich mal herzlichst bei Ihnen bedanken, dass mein Leserbrief abgedruckt wurde. Jedoch muss ich an Ihrer Antwort eines bemängeln: Es kann unmöglich Ihre gewesen sein. Denn ich bin mir sicher, dass Sie, Herr Rosshirt, mir auf der ganzen Linie zugestimmt hätten. Aber ich weiß schon, wie es zu Ihrer Antwort kam: Sie erhielten meine Mail und wollten gerade zurückschreiben, als Frau Maueröder meine Mail heimlich hinter Ihrem Rücken mitlas. Da holte sie kurzerhand ihren Aluminium-Baseballschläger raus und überwältigte Sie, Herr Rosshirt. Dann schrieb sie diese verteidigende Mail als Antwort. Sie



Wer beim ehrenwerten Beruf des Metzgers spontan nicht an Musik denkt, legt eine Bildungslücke dar, die schnellstens geschlossen werden muss.

HTTP://PEOPLE.FREENET.DE/FLEISCH
Dass Metzger mehr können, als Schnitzel zu klopfen, wissen wir spätestens seit dem Erscheinen der „Metzgerei Raab Productions" im TV. Wie kreativ sie wirklich sein können, erfahrt ihr auf dieser Seite. Wissenswertes zu Fleisch, Musik, BSE und Katzen schlachtfrisch in den Browser.



HTTP://WWW.RUSTEDFAITH.COM
Wie schön Shockwave sein kann, zeigt uns eindrucksvoll die Seite von „Rusted Faith". Erträgliche Ladezeiten in Verbindung mit überragendem Design machen diese Seite empfehlenswert. Dass man auch noch Black Jack spielen kann, wird dabei fast schon zur Nebensache.



HTTP://WWW.DRLOAD.DE
Langeweile? Ebbe im Geldbeutel? Lust auf ein paar Spiele? Hier kann geholfen werden. Auf dieser Seite findet ihr eine unüberschaubare Auswahl an Spielen aller Genres. Zwar sucht man die Top-Spiele vergeblich, aber dafür werden hier alle Spiele kostenlos und legal zum Download angeboten.

ROSSIS RUMPELKAMMER

bekamen von alledem natürlich nichts mit und mussten verdutzt feststellen, wer denn da in der neuen PC-Games-Ausgabe auf so einen eindeutigen Brief so Falsches geantwortet hat. Falls wieder so eine Antwort auf meine Mail abgedruckt wird, weiß ich ja dann auch, wer das war.

PS: Ich bin kein Frauenfeind, ich gab nur die Wahrheit wieder und Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel.

CU DR. KRALLE

Ich kann dir glaubhaft versichern, dass auf meinen Seiten nie etwas anderes gestanden hat, als meine eigene Meinung – bisweilen etwas korrigiert von unserem Textchef (anbei mein herzliches Beileid, mein lieber Michael, nun hast du es ja wieder für vier Wochen überstanden), welcher aber nicht inhaltlich eingreift. Die Chefredaktion unseres Hauses bedenkt mich zwar bisweilen mit dem Blick eines sterbenden Rehs (diese Art Blick, bei dem man für Wochen zum Vegetarier wird), übt sich aber bezüglich meiner Aussagen in vornehmer Zurückhaltung. Nebenbei bemerkt: Frau Maueröder den Gebrauch eines Aluminium-Baseballschlägers zu unterstellen zeugt von Unkenntnis der betreffenden Person. Frau Maueröder ist viel zu feminin für ein derart grobes Werkzeug! Sie benutzt einen Knüppel aus weichem Holz, verziert mit apartem Blumenmuster.

Schock

Rainer!

Ich bin über alle Maßen schockiert! Wie konntest du deine treue Leserschaft über all die Jahre nur so hinters Licht führen! Als ich mich an einem sonnigen Freitagnachmittag frohgemut nach Fürth aufmachte, um einen Brief abzugeben und natürlich auch euer neues Verlagshaus zu besichtigen, konnte ich meinen Augen nicht trauen: die Vortreppe zum Haupteingang schmückt an der Seite ein vollautomatischer Rollstuhllift. Das wäre ja weiter nicht so schlimm. Doch lassen sich diesbezüglich einige sehr wahrscheinlich anmutende Überlegungen anstellen: Wozu braucht man so ein Ding? Natürlich bin ich unverzüglich in den Kiosk meines Vertrauens gepilgert, um der Sache auf den Grund zu gehen. Nach unermüdlichem Durchforsten sämtlicher Blätter, die von der Computec AG gestellt werden, kam ich zu dem Ergebnis: Kein einziger Redakteur weist nur das geringste Anzeichen einer Behinderung auf. Um es kurz zu machen: DU bist der einzige, der sich vehement dagegen sträubt, sich ablichten zu lassen. Für mich steht fest: Rainer hatte einen schweren Unfall mit seinem Krad und ist seither querschnittsgelähmt. Und das schon seit geraumer Zeit. Um nicht zu sagen: Seit dem Bestehen der PC Games. Wir, deine Leser, sind schwer erschüttert. Bitte bekenne dich öffentlich zu deinem Schicksal, um zumindest einen Teil des Vertrauens deiner Fans zurückzugewinnen.

GEORG, FÜRTH

Ich bin richtig gerührt, wie viel Sorgen ihr euch um mich macht. Aber ich kann dir versichern, dass ich keineswegs an einen Rollstuhl gebunden bin. Zwar hatte ich schon den einen oder anderen Unfall (welcher Biker hatte das nicht?), aber wegen meiner bayrischen Vorfahren benötigt man Silberkugeln, um mich zu töten. Der Einschlag in einen Escort (letzten Herbst) führte zu einem vorzeitigen Ableben des Escorts – keineswegs zu einer dauerhaften Beschädigung von mir. Besagter Lift war schon vorhanden, ehe wir das Gebäude bezogen. Bisher fanden wir das Teil relativ nutzlos, da bislang nie jemand von uns oder unseren Besuchern darauf angewiesen war. Bis jetzt wurde der Fahrstuhl lediglich bei der Einweihungsfeier der Redaktion genutzt. Und zwar um Personen, welche vorübergehende, alkoholbedingte Probleme mit dem Gleichgewicht hatten, sicher die paar Stufen nach unten zu bringen. Leider mussten wir dabei feststellen, dass einigen davon schlecht wurde. Näher möchte ich darauf nicht eingehen. Zum Glück bedeckte eine milde Finsternis zu diesem Zeitpunkt schon den Ort des entwürdigenden Geschehens.

Fehlerteufel

Hi Rossi!

Sag mal, nervt Dich das Lektorat nicht ein bisschen? Jedes Mal das selbe Theater: Die Schreibweise Deines gehalts (ja, ich habe es absichtlich klein geschrieben!). Es gab immer wieder Auseinandersetzungen zwischen Dir und dem Lektorat, nicht nur in diesem Punkt! Und jetzt halte dich fest! In Ausgabe 12/01 aber ich musste feststellen, Gras bepflanzen und Gras bebauen sind zwei paar Stiefel. Das Wort "paar" wird in diesem Falle groß geschrieben (‚zwei Paar Stiefel'), das weiß doch jeder! Etliche Fehler gefunden, diese jedoch wieder zu suchen ist sehr anstrengend und zeitaufwendig. Mein Vorschlag ist, das Lektorat zu entfernen, da es sowieso nichts bringt (außer Ärger). Dabei könntet ihr das Gehalt sparen und die PC Games ein paar Pfennige günstiger machen. Ansonsten, schöne Zeitschrift habt ihr!

MT

Der Volksmund sagt: Wer ohne Tadel ist, der werfe das erste Schwein. In deiner Mail habe selbst ich fünf (in Zahlen: 5) Rechtschreibfehler gefunden und höchstselbst entfernt. Wenn du weiter keine Probleme mit unserer Zeitschrift hast, als diese Kleinigkeit, sind wir ja zufrieden. Ein Sprichwort sagt: "Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler." Demnach musst du zu diesem Zeitpunkt ja schwer im Stress gestanden haben.

Härtetest

Hi Rainer

Ich war bei meinem Kumpel und der zeigt mir ein Video! In diesem geht es um Prozessoren und wie diese ohne Lüfter arbeiten. Die ersten beiden waren Pentiums. Diese hielten ganze 10 s durch und waren dann nur 40 Grad warm! Ich dachte schon tolle Technik und freute mich, doch dann kamen die Athlons dran. Da ich einen Athlon besitze, dachte ich natürlich, die halten locker so ein bisschen Wärme aus. Nach 1 s war der Athlon auf 375 Grad und fing an zu rauchen. Das blanke Entsetzen packte mich, wie kann ein gewissenhafter Mensch so etwas verkaufen? Muss ich da Angst haben, dass plötzlich mein Lüfter ausfällt und ich nur noch einen heißen Klumpen im Rechner hab?

SOULREAVER

Es mag zwar sein, dass dein Athlon schneller heiß wird, aber bei Tests eines hier nicht näher genannten Redakteurs verhielt er sich vorbildlich. Die Testreihe bestand aus: Stein aus einem Meter Höhe, großer Stein aus einem Meter Höhe sowie ganz großer Stein aus einem Meter Höhe. Hierbei zeigte der tapfere Athlon eine vorbildliche Bruchsicherheit und bestand die anspruchsvollen Tests nahezu unbeschädigt. Lediglich die Anschlüsse waren nicht mehr zu gebrauchen. Bei Interesse kann ich dir gern die komplette Testreihe mailen, in der auch ein Mixer, ein Aquarium und der Magnetkran einer Autoverwertung zum Einsatz kamen.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen zu Hardware-Tests



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:



Ina Schubert
-346 (PC Games)



Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,-
(Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage
3. Quartal 2001
277.892 Exemplare



Ermittelte Reichweite
970.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



WAT? WER BIST DU DENN? Dieser Passant wurde auf der Premierenfeier von Star Wars: Galactic Battlegrounds aufgegriffen.

Bei so vielen witzigen Einfällen, die uns zum **Everquest**-Motiv erreichten, fiel die Wahl ausgesprochen schwer. Daher musste das Los entscheiden: Glück hatte dabei Tobias Kauß aus Gießen. Entstanden ist das Foto übrigens auf der diesjährigen E3 in Los Angeles. Auch in diesem Monat schicken wir dem Einsender des lustigsten Schnappschuss-Spruchs ein großes Spielepaket.

Gewinn-Hotline:	0190 – 08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Dezember 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GANZ OHR Niels Bogdan von Ubi Soft macht die reizende Bekanntschaft eines Everquest-Models.

Am 02. Januar erscheint die PC Games 2/2002

Add-ons im Test

Buchstäblich in letzter Sekunde verschoben wurden zwei mit Spannung erwartete Testmuster: Das **Black & White**-Zusatzpaket **Insel der Kreaturen** sowie das umfangreiche Add-on zu **Die Siedler 4**. Für beide Titel sind spielentscheidende, neue Features angekündigt.

Angespielt: Mafia

„Muss Remedy zittern?“ fragten wir in der letzten Ausgabe. Die (An-) Spannung ist berechtigt: Abgesehen von viel bleihaltiger Luft und sensationeller 3D-Grafik besticht das Paten-Epos durch einen hohen Puzzle-Anteil. Mehr in PC Games 02/02!

Unreal 2

Kein Grund, den Xbox-Spielern ihr **Halo** zu neiden: **Unreal 2** läutet im Frühjahr 2002 das „Jahr der Ego-Shooter“ ein. Gerüchte um einen Erscheinungstermin „Weihnachten 2002“ haben sich als falsch erwiesen: Spätestens im April wird **Unreal 2** verdammt real. Schon jetzt ist klar, dass **Unreal 2** neue Maßstäbe in Sachen 3D-Grafik setzen wird und zumindest **Duke Nukem Forever** und **Medal of Honor** blass aussehen lässt – ganz besonders bei Außenarealen. Aus Entwicklerkreisen ist zu hören, dass alles bislang zu **Unreal 2** Gezeigte nur einen Bruchteil dessen widerspiegelt, was die Engine zu leisten vermag. Nur Blabla oder Fakt? Das wollen wir genauer wissen: Von einem Besuch der Studios in den USA bringen wir neben neuesten Bildern auch aufschlussreiche Aussagen zum Thema Missionsdesign und Gegner-KI mit. Alle Ego-Shooter-Fans sollten die nächste Ausgabe also nicht verpassen!

Test: Die Gilde

Fans von **Die Fugger 2** und **Patrizier 2** horchen auf: Mit **Die Gilde** erwartet uns nach vielen Monaten wieder eine klassische Wirtschaftssimulation, die mit Pixelpracht-verdächtiger 3D-Grafik aufwartet. Freuen Sie sich auf einen umfangreichen Test!

Tipps & Tricks

Wir zeigen Ihnen, wie Sie zum **Empire Earth**-Profi werden. Außerdem komplett gelöst: **Battle Realms**, **Ghost Recon**, **Harry Potter** und **Return to Castle Wolfenstein**. Als Zugabe gibt's wie immer eine Flut an Cheats, Codes und Kurztipps.







THE LAST LOST LEVEL



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

Hallo Zielgruppe!

Meine Zeit ist fast um. Was bleibt also noch? Das Endgame! Aber welches Endgame soll ich wählen? Eine vierköpfige Hydra à la **Drakan**? Oder der stromstoßende Schleimbeutel aus dem All wie bei der **Elite Force** (übrigens, es stimmt auch bei Schleimbeutels: der Strom ist gelb)? Mal ehrlich: Ist Weihnachten nicht Endgame genug?

In jeder Schaufensterauslage härteste Geschmacksattacken. Selbst die harmloseste Obi-Deko würde jeden **Gunman** in die Knie zwingen. Lara würde am Karstadt-Wühltisch sang- und klanglos untergehen, während Rhynn bei H&M weinend den Weihnachtslederschurz umzutauschen versucht, während Arokh traurig angeleint draußen bleiben muss.

Wie oft schon wünschte ich mir ein **Daikatana** in den Fußgängerzonen, um unter den Niko- und anderen Weihnachtsläusen mal kräftig aufzuräumen. Oder eine **Warlords Battle Cry**-Krippe gestalten. Mit Orks, Untoten und Dunkelelfen, einschließlich der unheiligen drei Minotauren. Ach ja, träum weiter, Michl. Zugegebenermaßen habe ich es ja noch nicht mal geschafft, den Kellermetzger in **Diablo 1** zu schlachten. Egal, so kann ich wenigstens meinen heiligen Abendbraten bei ihm bestellen. Den lass ich dann drei Stunden in der Hölle schmoren und tranchiere ihn als oberster Hausjedi selbst mit dem Laserschwert. Und wenn ich dann doch mal wieder den Blutwein oder den **Cossacks**-Kaffee vergessen habe, nehm ich den **Need for Speed**-Porsche und fahr zur Tanke.

„Silent Knight". Das wär mal ein Spiel! Nix St. Georg und der Drache, der Hl. Michl kämpft sich durch, übersteht das Ableben durch Führerscheinentzug, aber nur durch das gewonnene Bonusleben für zehn Zeugen Jehovas, die so auf die Hörner genommen werden, dass der Wachturm unter der Windschutzscheibe hängen bleibt, zumindest, bis endlich genug Holz und Getreide gesammelt ist, um das Mana-Reservoir aufzufüllen, um damit den Eisengolem zu schmücken. Puuh.

Aber das bleibt wohl doch nur ein Traum. Und jeder Traum ist mal zu Ende. Der Schatz entdeckt, der Böse tot, das Land erobert. Ja, ich muss weiter, neue Welten entdecken und fremde Zivilisationen und überhaupt. Was dieser Harry Potter kann – spielen ohne RAM oder irgendwelche Hardware – das versuche ich jetzt auch. Tolkien Ring statt Token Ring. Ja, nicht nur Wilhelm Tell hat sich schon mal am Apple-Schießen versucht, auch Mac Mittermeier. Der Gewinner des Freestyle-Fantasy-Spielens wird jedenfalls mit einer Mars-Mission inklusive Aliens belohnt. Bedingung ist allerdings, dass sein Rentier Anthrax-frei bleibt und er weniger Christbaumkugeln Kaliber 45 braucht als das gleichnamige Kind.

Aber bevor es so weit kommt: euch allen nochmal ein großes Danke fürs treue Mitlesen. Ein Danke auch dem PC-Games-Team für Spiele, Tipps und nächtelange Nackenstarre. Ohne euch wäre ich in den Weiten des Alls verloren gewesen. Es war wirklich eine lehrreiche Zeit für mich. Ich bin tausendfach erschossen, erstochen, erschlagen, überrannt, gesprengt und verbrannt worden. Und das hat mich stärker gemacht. Ich kann heute beispielsweise DirectX selbstständig updaten. Doch nun muss ich alleine klarkommen.

Ich sag zum Abschied leise servus, aber nicht „Game over" und auch nicht „Herunterfahren". Wir sehen uns im nächsten Level. In diesem Sinne,

**Kumba und ein gutes Neues,
euer Michl**






STARTREK.COM


mad doc


A VIACOM COMPANY


game spy